

СЫЩИК

в деталях



сборник советов и дополнительных правил

СЫЩИК

В ДЕТАЛЯХ

Автор руководства: Александр Семькин

Автор правил СЫЩИК: Робин Лоуз

Иллюстрации: Инк Харкер, Марина Смирнова (обложка)

Вёрстка: Сергей Ровенков

В настоящем руководстве используются фрагменты текста GUMSHOE SRD, который можно найти по адресу <http://www.pelgranepress.com/?p=12466>. Правила GUMSHOE SRD были разработаны Робин Д. Лоузом с использованием идей Кеннета Хайта и опубликован издательством Pelgrane Press под лицензией Creative Commons Attribution 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ПОЧЕМУ ИМЕННО СЫЩИК?	4
ТАК ЛИ ОН ХОРОШ?	6
ПУНКТЫ, РЕЙТИНГИ И ЗАПАСЫ.....	7
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ СПОСОБНОСТИ	9
РАБОТА С УЛИКАМИ.....	10
ОСОБЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА	16
СРАЖЕНИЯ И УРОН.....	19
КАК РАБОТАЕТ УРОН?	19
ПОБЕДА НАД ПРОТИВНИКОМ	21
КАК СДЕЛАТЬ СРАЖЕНИЯ ИНТЕРЕСНЕЕ?	22
ОСОБЫЕ БОЕВЫЕ ПРИЁМЫ.....	26
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА	36
НЕСТАНДАРТНЫЕ ПРОВЕРКИ	36
ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЯ.....	40

Козыри общих способностей.....	42
Особые таланты	45
Самообладание и его потеря	50
Контакты и связи	52
Альтернативные правила развития персонажей	55
Как адаптировать Сыщик для игры	58
Шаг 1. Выбор основы.....	58
Шаг 2. Типажи персонажей.....	59
Шаг 3. Наборы способностей.....	60
Шаг 4. Дополнительные правила	62
Часто задаваемые вопросы.....	63

ВВЕДЕНИЕ

Начнём с очевидного: я люблю детективные ролевые игры. Запутанные расследования, зловещие заговоры и пугающие тайны прошлого — вот основа захватывающей истории. Поэтому мне и полюбилась механика СЫЩИК: она буквально создана для детективных игр, у неё есть множество воплощений в разных жанрах, и её легко адаптировать под собственные нужды.

За несколько лет вождения у меня накопилось немало полезных приёмов, дополнительных правил и советов по использованию этой системы. Некоторые из них содержатся в официально изданных книгах, некоторые я находил на интернет-форумах, а некоторые — писал сам. Лучшие из них стали основой этого документа.

Руководство «СЫЩИК: в деталях» предназначено в первую очередь для ведущих игр. Его цель — помочь избежать распространённых ошибок и использовать систему СЫЩИК на полную мощность. Тем не менее, этот документ не заменит правил игры. Я расскажу о тонкостях использования механики, а не о её основах. Предполагается, что вы уже знаете, что такое способности персонажа, как работают проверки и чем рейтинг отличается от запаса. Если нет, будет лучше, если вы сначала прочтёте документ «СЫЩИК: основы правил» или одну из игр на основе этой механики — и уже потом возьмётесь за это руководство.

Почему именно СЫЩИК?

Прежде чем погрузиться в тонкости работы правил, разберёмся с тем, что вообще делает СЫЩИК особенным и почему его стоит выбрать для детективной игры.

Подход к жанру

СЫЩИК — игра не просто в детектив, а скорее в детективный сериал или повесть. Отличие в том, что реальная детективная работа бывает скучной, нудной и нередко заканчивается ничем. СЫЩИК же построен так, чтобы игроки могли пережить интересную и захватывающую историю.

В центре игры идея о том, что поиск информации не должен становиться испытанием. Если раньше ключевой вопрос состоял в том, смогут ли детективы получить информацию, то СЫЩИК ставит его иначе: хорошо, информация у вас, что будете с ней делать? И с этого момента начинается настоящий детектив.

Менеджмент ресурсов

Самая интересная особенность правил СЫЩИК в том, что они превращают навыки и умения персонажа в исчерпаемый ресурс. У каждой общей способности есть запас пунктов, от которого зависит, насколько часто и успешно персонаж сможет ею воспользоваться.

Простая и понятная ситуация: перед персонажем запертая дверь, и ему надо оказаться по другую сторону от неё. Оставим пока в стороне вопросы о том, зачем ему это нужно и насколько опасна ситуация, в которой он оказался — герой просто должен взломать замок или выбить чёртову дверь. В D&D, Savage Worlds или FATE вопрос о том, почему бы не попробовать, даже не возникает: бросает кубик и смотрите, что получилось.

В правилах СЫЩИК всё несколько иначе. Каждый вложенный в проверку пункт повышает шансы успеха, но истощает ресурсы героя. Игрок вынужден решать, что использовать сейчас, а что приберечь на будущее. *Ресурс означает выбор.* А всякий выбор делает ситуацию хоть чуточку напряжённее. В игре нет проверок, которые ничего не значат, каждая из них что-то отнимает у игрока и потому обретает собственную ценность.

Лёгкость

Я нередко вожу игры на конвентах и игротеках, и за моим игровым столом оказываются люди, которые только открывают для себя ролевые игры. Я ценю возможность за 15 минут объяснить основы правил, раздать листы персонажей и начать играть.

Но даже когда речь идёт о длинных кампаниях с игроками, у которых за плечами не один год игры, мне всё ещё нравится лаконичность правил, нравится, что под рукой не нужно держать пару книг и поминутно искать нужную таблицу. Я могу сосредоточиться на главном — на действиях героев и расследовании — и всегда знаю, что механика поддержит повествование.

При этом в системе достаточно инструментов, которые покрывают множество игровых ситуаций: боевые манёвры, совместные действия, урон и ранения, погони и экшен, потрясения и безумие. СЫЩИК прост, но не настолько, чтобы сделать механику скучной.

ТАК ЛИ ОН ХОРОШ?

Любая система — это инструмент ведущего, а хороший ведущий знает, когда и какой инструмент стоит использовать. При всех достоинствах правил СЫЩИК, они подойдут не для каждой игры. Прежде чем перейти к рассказу о системе, давайте убедимся, что вы не потратите зря время. В конце концов, в мире множество других отличных механик.

Узкая специализация

СЫЩИК — прекрасный выбор для детективов и триллеров, но скверный — для любых других жанров. Хотя официальная линейка игр от Pelgrane Press включает в себя космооперу, мистический хоррор и путешествия во времени, легко заметить, что в каждой игре герои заняты, по сути, одним и тем же — расследуют преступления и разгадывают тайны. Именно эта деятельность находится в фокусе игры и именно с её поддержкой СЫЩИК справляется лучше всего.

Если же герои большую часть времени убивают драконов, исследуют подземелья, отстреливаются от нечисти или пытаются выжить в суровом мире постапокалипсиса, вам стоит подыскать другую систему. Не в том смысле, что СЫЩИК не справится с этими задачами, а в том, что в ядре правил нет механизмов для поддержки упомянутых видов деятельности. Система не будет путаться под ногами, но и помощи от неё ждать не придётся.

Слабая боевая составляющая

Традиционно в настольных ролевых играх (к счастью, далеко не во всех) много внимания уделяется боевой составляющей. И опять же этот вид деятельности выпадает из фокуса СЫЩИКа. Сражения в нём абстрактны и обходятся без клеточек, инициативы, подсчёта действий и боеприпасов. Система больше полагается на логику происходящего и совместное повествование, что далеко не всем по душе.

Разумеется, есть дополнительные правила, которые делают сражения сложнее и детальнее, но вряд ли они удовлетворяют хардкорных тактиков и стратегов.

Линейное развитие персонажа

Естественное следствие лаконичности системы — отсутствие богатого набора опций развития персонажа. Здесь нет ни намёка на оптимизаторство и билд-строение, а прогресс персонажа выражается в том, что он получает больше пунктов способностей.

Зачастую в играх по СЫЩИКу присутствует и другие виды развития (или деградации) героя: он медленно сходит с ума, меняются его отношения, взгляды на жизнь и место в мире. Но развитие персонажа, связанное с его ключевой деятельностью, остаётся строго линейным — просто получение большего количества пунктов способностей.

Пункты, РЕЙТИНГИ И ЗАПАСЫ

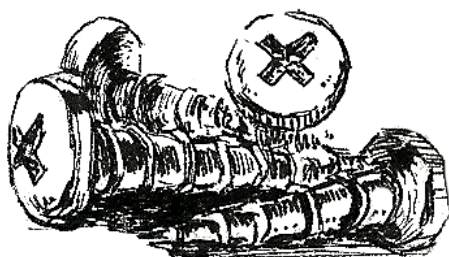
Если разоблачение изъянов системы вас не отпугнуло, перейдём к тому как работают правила СЫЩИК. В основе механики лежит менеджмент ресурсов: у каждой способности есть рейтинг и запас пунктов, который вы тратите, чтобы сделать что-то крутое и выдающееся.

Драматический ресурс

Почти в любой ролевой игре есть некий ресурс, который ограничивает возможность персонажа продолжать игру. Очевидный пример — здоровье персонажа: если оно на исходе, герою придётся устроить привал для отдыха и лечения. Во многих фэнтези-играх таким ресурсом также служат заклинания волшебников или особые боевые приёмы: поскольку их количество ограничено, игроки вынуждены выбирать, когда и как их использовать.

СЫЩИК заходит ещё дальше. Чтобы справиться с любой задачей, вы тратите пункты из запаса способности. Запас отражает не только крутость, компетентность или тренированность персонажа, но и то, сколько раз за игру он может показать себя крутым, компетентным или тренированным. Каждая трата пунктов — это «момент славы» персонажа, а их запас регламентирует количество ярких моментов, отведённых герою.

Истощение запаса заставляет игроков искать новые пути решения задачи. Если герой исчерпал пункты **взрывотехники**, это значит, что не все проблемы решаются с помощью взрывчатки и пора перейти к другим методам.



Распределение «экранного времени»

Если персонаж обладает нужными способностями, то гарантировано получает «минуту славы» во время игры.

Наверняка в группе есть инициативные игроки, которые действуют активнее других. Но это не значит, что они отодвинут остальных на второй план и будут «тащить» всю игру. Они просто раньше потратят запас пунктов, а когда дело дойдет до вас и области знаний вашего персонажа, вы тоже сможете показать себя крутым специалистом.

В хорошо сыгранных группах эта проблема выражена не так ярко: игроки и ведущий сами следят за тем, чтобы каждому досталось поровну времени побыть в центре внимания. Однако в СЫЩИКе это распределение поддерживается системой.

Универсальность способностей

Способности отражают не то, что умеет персонаж или как он справляется с задачей. *Способность отражает, чего он может добиться с её помощью.* Это позволяет использовать каждый навык множеством способов. Способность включает в себя:

- ▶ теоретические познания в выбранной области,
- ▶ практические навыки,
- ▶ умение разобраться в чужой работе,
- ▶ предшествующий опыт,
- ▶ связи и контакты.

Пункт рейтинга **очарования** может объясняться навыками профессионального жигало, животным магнетизмом или имплантированными феромоновыми железами (если речь идёт о фантастическом мире). Независимо от описания, механика использования способностей останется прежней.

Сыщик с большим запасом, кто ты без него?

Важно понимать разницу между рейтингом способности и её запасом. Рейтинг отражает компетентность и осведомлённость персонажа в соответствующей области. Что бы персонаж ни делал, рейтинг его способностей остаётся неизменным.

Если игрок потратил пункты способностей, персонаж не стал знать меньше. Он по-прежнему остаётся компетентным специалистом и по-прежнему получит необходимую информацию, если речь идёт о ключевых уликах. Игрок просто потратил кусочек времени, в течении которого персонаж активнее всего влиял на историю и находился в центре внимания.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Как правило, игроки и ведущие быстро разбираются с тем, как работают общие способности. Они очень похожи на навыки и умения из других ролевых игр, поскольку успех их использования зависит от броска кубиков. Менеджмент ресурсов в данном случае работает довольно просто — чем больше пунктов вложите в проверку, тем больше вероятность успеха. Иногда это избавляет от необходимости бросать кубик вовсе, и вы можете просто «забросать» проблему пунктами. Одну или две. Потом запас иссякнет и вам придётся полагаться на голую удачу. Поэтому думайте о том, насколько важен каждый успех, и сколько пунктов вы готовы потратить.

С исследовательскими способностями всё сложнее.

Представьте себе сериал в стиле *police procedural*: «Мыслить, как преступник», «Касл» или «Почти человек». Герои обнаруживают на месте преступления странный порошок, проводят химический анализ в лаборатории и говорят: «У нас ничего не получилось, мы не знаем что это». Это не странный поворот сюжета, не способ подчеркнуть, насколько загадочной оказалась улика, просто специалист-химик не смог сделать свою работу. Начинаются титры, «в следующей серии вы увидите...», вот это вот всё. Вы жалеете о потраченном времени и даже не удивляетесь, что сериал закрыли после первого сезона.

Для сериала ситуация кажется абсурдной, но в ролевых играх она вполне возможна — когда персонажи проваливают проверки внимания, химии или других навыков, связанных с получением информации. СЫЩИК был создан, чтобы исключить подобный исход в принципе. В этом вам помогут исследовательские способности. Их можно использовать двумя способами: для получения улик и для создания особых преимуществ.

РАБОТА С УЛИКАМИ¹

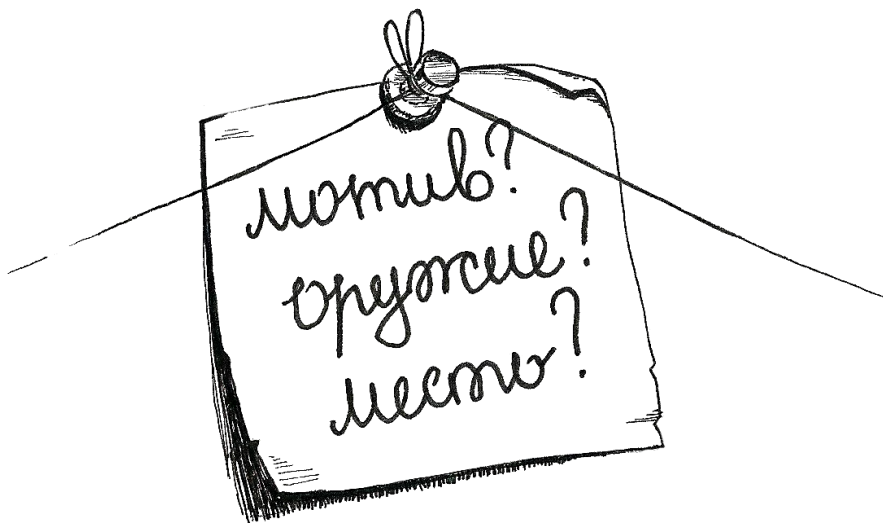
Отличие СЫЩИКА от традиционных игр состоит не в том, что он добавляет что-то новое в механику, наоборот — он избавляется от лишних сущностей. Как правило, процесс поиска улик состоит из следующих шагов:

1. Объявляется навык или способность, необходимая для получения нужных сведений.
2. Посредством броска кубиков определяется, насколько успешными оказались поиски.
3. В случае успеха ведущий описывает, что именно нашёл персонаж.

В случае игры по системе СЫЩИК из этой схемы исчезает второй этап:

1. Игрок использует способность, необходимую для получения нужных сведений.
2. Ведущий рассказывает, что обнаружил персонаж.

Вот и вся разница: никаких бросков кубиков. Этот несложный трюк позволяет игрокам пропустить скучные моменты и сосредоточиться на по-настоящему интересных загадках и тайнах. Это не значит, что СЫЩИК распутает дело за игроков. Правила гласят: «Чтобы получить улику, сыщик должен оказаться в нужном месте, обладать нужной способностью и использовать её подходящим образом». Разберём подробнее каждое из этих условий.



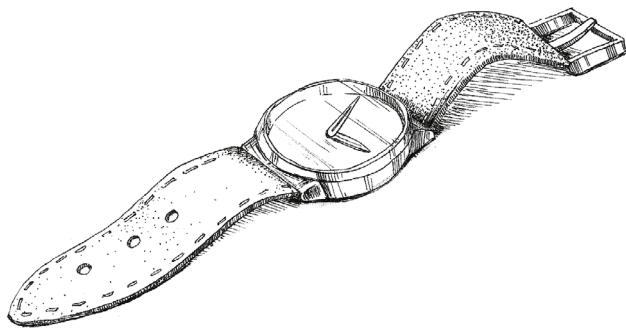
¹ В книге «Эзотерристы» есть похожий раздел, однако я постарался раскрыть тему более детально.

Без броска кубиков игра становится слишком простой!

Некоторым игрокам кажется, что поиск улик по правилам СЫЩИК делает игру слишком простой. Как будто бросить кубик и получить нужное значение — это чертовски сложная задача, которая требует особого навыка. Тем не менее, есть ведущие которые убеждены, что это нечестно — давать игрокам информацию, которую они «не заслужили». Такие игры редко заканчиваются чем-то хорошим.

Разумеется, есть способ сделать игру сложнее и интереснее без риска её утратить. Помните о том, что улики в системе СЫЩИК делятся на ключевые и дополнительные. В случае ключевых улик процесс получения информации действительно прости доступен. Совсем другое дело — дополнительные улики. Даже если игроки не найдут ни одной из них, они всё равно смогут разобраться в чём дело. Вопрос в том, чего это будет им стоить.

В случае дополнительных улик ведущий вправе требовать от игроков любых испытаний. Возможно, им придётся задействовать общие способности, пожертвовать чем-то важным, а может ведущий подкинет им головоломку, которая станет вызовом их интеллекту. Шифры, закодированные послания, загадочные рисунки — это отличный способ сделать игру сложнее и запутаннее. И уж точно это интереснее, чем «Ну, пройди проверку **расследования** со сложностью 8».



Выбор способностей

Как правило, сценарий приключения предполагает несколько способностей, с помощью которых персонаж может получить улику. Выбор конкретной зависит от ситуации, в которой оказались сыщики, и от действий, которые они предпринимают.

Готовьтесь к тому, что игроки будут придумывать новые способы получения информации — в том числе и такие, о которых вы и подумать не могли. Возьмите на вооружение золотое правило: если действия сыщиков имеют хоть какой-то смысл и связаны с предысторией преступления, они должны получить улику.

Не заставляйте игроков слепо перебирать способности или пытаться угадать ваш замысел для конкретной сцены. Это выглядит глупо, делает игру скучнее и ничуть не помогает создать интересную историю. Прислушивайтесь к обсуждениям игроков и ищите новые способы предоставить им улики, основываясь на их решениях.

Использование способностей²

Правила СЫЩИК предполагают два возможных способа использования исследовательских способностей: *активный* и *пассивный*. Не путайте их с типами самих улик (связующие, дополнительные, обусловленные и т.д.), эти способы описывают действия игроков, а не информацию, которую они стремятся получить.

Активный поиск улик предполагает, что игрок сам инициирует использование способности, явным образом обращаясь к ней. К примеру, если сыщики проследили за подозреваемым и теперь обследуют его дом, диалог с ведущим может звучать следующим образом:

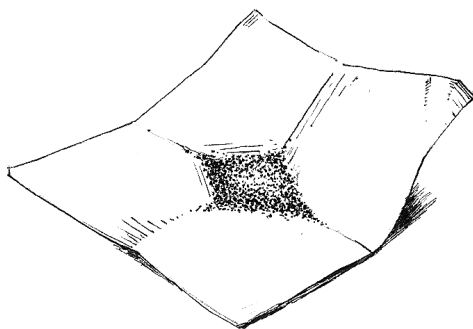
Ведущий: *пол в подвале кажется тебе странным. Он мало напоминает обычную бетонную заливку, характерную для современных зданий.*

Игрок: *странным, говоришь?*

Я неплохо разбираюсь в архитектуре, я могу понять, что именно мне кажется необычным?

Ведущий: *пол сделан из огромных известняковых плит, причём судя по следам эрозии на стыках, им несколько столетий. Ты уверен, что дом построен на останках куда более старого здания.*

² С использованием материалов неофициального дополнения для «Ктулху» Enchiridion of Elucidation.



В случае *пассивного использования* способностей инициатором обращения к ним выступает ведущий. Во-время игры это может выглядеть по-разному. К примеру, ведущий может явным образом предложить игроку применить способность:

Ведущий: *пол в подвале кажется тебе странным. Он мало напоминает обычную бетонную заливку, характерную для современных зданий. Кто-нибудь из вас хочет использовать знания архитектуры?*

Такой стиль работы с уликами оказывается полезным, если вы имеете дело с начинающими игроками, которые ещё толком не разобрались, как работают правила. Другой вариант — использование техники бесшовного вождения.

Она позволяет оставить механику за кадром повествования и сосредоточиться на том, что происходит в мире игры. В этом ведущему помогает список исследовательских способностей персонажей:

Ведущий: *пол в подвале кажется тебе странным. Он мало напоминает обычную бетонную заливку, характерную для современных зданий.*

Игрок: *странным, говоришь? Чем именно?*

(Ведущий сверяется со списком способностей и убеждается, что у игрока есть нужная способность)

Ведущий: *пол сделан из огромных известняковых плит, причём судя по следам эрозии на стыках, им несколько столетий. Ты уверен, что дом построен на останках куда более старого здания.*

Наконец, третий вариант пассивного использования способностей — это получение улик, настолько очевидных, что сыщики просто не могут их не заметить. К примеру, если герои спускаются в упомянутый подвал и видят пятно крови рядом с лестницей, не нужно требовать от них заявки «Я использую **сбор улики!**». Просто выберите персонажа с наибольшим рейтингом способности и опишите, что именно он заметил.

Описание сценария приключения может содержать заметки о том, как предоставить игрокам ту или иную улику, однако решение должно оставаться за ведущим. В идеале использование способностей в большинстве случаев должны инициировать игроки — в конце концов, это ведь они ведут расследование. Ведущий же лишь иногда обращается к пассивному поиску, чтобы обеспечить более быстрое и плавное повествование.

«Как опытный детектив...»

Бывает так, что у персонажа есть нужная способность, но игрок теряется и не знает, как её использовать. В этом случае можете ненавязчиво напомнить игрокам о том, что персонажи разбираются в детективной работе куда лучше, чем они сами:

- ▶ «Как опытный детектив ты понимаешь, что самый верный способ найти виновного — выяснить, на чьих счетах осели деньги».
- ▶ «Твоё чутьё подсказывает, что парень только пытается казаться крутым. Стоит немного надавить — и он расколется».
- ▶ «Твой опыт говорит о том, что в таких делах власти всегда пытаются заткнуть глотки газетчикам. Нужно слушать то, о чём говорят люди на самом деле»

Этот приём позволяет создать видимость, что персонажи продолжают действовать как опытные и подготовленные детективы, даже когда игроки чувствуют неуверенность.

Как оказаться в нужном месте

Готовьтесь к тому, что игроки будут регулярно разделять группу, чтобы быстрее проверить зацепки, которые у них есть. Часто это приводит к следующей ситуации: часть группы пытается получить улику, но персонаж, обладающий нужной способностью, находится в другой сцене. Не позволяйте таким вещам стать препятствием в расследовании. Стремление к столь мелочному реализму редко делает игру лучше.

Вместо этого используйте приём под названием «Принцип гибкого участия». Суть его заключается в том, что в любой момент времени детективам доступны все исследовательские способности группы, как бы они эту группу ни делили. Вот несколько приёмов, которые вам помогут.

Правильный состав

Следите за обсуждениями игроков и старайтесь мягко подтолкнуть их к оптимальному решению. К примеру, игроки собираются отправиться исследовать заброшенный дом и не собираются брать с собой сыщика с межличностными способностями. Как ведущий вы знаете, что они могут натолкнуться на местного беспризорника, обладающего полезной информацией, и навыки персонажа с **успокаиванием** или **запугиванием** окажутся весьма полезными.

Намекните игрокам о том, что взять этого персонажа с собой станет отличной идеей — возможно из-за его прошлого, связей, мотивов или слухов, которые ходят вокруг дома. Главное — не будьте навязчивыми и уж тем более не заявляйте прямо: «Этот парень вам нужен». Действуйте деликатно и не забывайте, что решение всегда принимают игроки.

Будьте на связи

Обеспечьте персонажам возможность постоянной связи. Мобильные телефоны, интернет и другие технологии позволяют сыщикам виртуально присутствовать в сцене, в которой оказываются необходимы их способности.

Делиться — это хорошо

Объясните игрокам, что в случаях, когда группа разделяется, отсутствующие персонажи могут «дать взаймы» свои способности. Объясните это тем, что за долгое время совместной работы сыщики многому научились друг у друга. К примеру, даже если у персонажа нет ни одного пункта **сбора улик**, он может вспомнить, как в таких случаях обычно действует его коллега-криминалист.

Самое главное — прислушивайтесь к тому, что говорят игроки. Обычно они сами весьма активно придумывают объяснения тому, за счёт чего их персонажи могут получить искомую информацию.

ОСОБЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

За трату пунктов исследовательских способностей игрок может не только получить дополнительный фрагмент информации о деле, но и создать **особое преимущество** для персонажа. Это мощный инструмент, правильное использование которого облегчает жизнь героям и дарит игре множество ярких сцен.

К сожалению, механизм особых преимуществ и примеры их использования описаны лишь в последних играх по правилам СЫЩИК. Если вам досталась книга без них, вот фрагмент из игры «Янтарный город», который поможет разобраться в том, что можно получить за трату пунктов:

Экономия времени и ресурсов

- Потратив пункт **книжных изысканий**, персонаж сможет найти нужную статью в газетном архиве за полчаса, а не за четыре.
- Трата пунктов **подделки** позволяет сразу отличить оригинал наброска Дагмар Шиллер от работы её подражателя, что экономит время на консультации со специалистом.
- Немного надавив на чиновника посредством **статуса**, можно пресечь его попытки вымогать у персонажей взятку.

Снижение сложности проверок общих способностей

- Потратив один или два пункта **янтарного промысла**, можно вычислить брешь в системе охраны Комбината. Теперь при попытке пробраться туда, сложность проверок **проникновения** снизится на 3.
- Когда персонажу в руки попадает сломанный криптекс, игрок решает потратить пункт **криптографии**, в результате чего сложность проверки **механики** снижается на 3.
- Во время драки с часовым Комбината, игрок решает потратить пункт **уличного чутья** и объявляет, что его персонаж использует грязные приёмы драки. Часовой оказывается к этому не готов, и его **защита** для персонажа снижается на 1.

Хорошее впечатление

- Трата пункта **эрудиции** позволяет узнать источник цитаты, приведённой персонажем ведущего, что произведёт на него приятное впечатление и расположит к разговору.
- Заметив, что персонажа мучают приступы кашля во время разговора, сыщик решает потратить пункт **медицины** и даёт ему несколько советов. В благодарность тот делится дополнительными сведениями, которые иначе бы придержал при себе.

- Используя **запугивание**, вы сможете добиться от свидетеля нужного ответа, но потратив пункт **успокоивания**, вы получите ту же информацию без негативных последствий для репутации.

Репутация

- Немного **очарования** и флирта со свидетелем небольшого нарушения процедур смогут убедить его не распространяться об увиденном.
- Трата пунктов **подделки** обеспечит вас документами, которые наделяют вас необходимыми полномочиями и создают видимость законности ваших действий.
- Потратив пункт **слухов и сплетен**, персонаж проводит пару часов в местных барах в беседах с завсегдатаями, что позволяет ему распространить альтернативную версию тех событий, о которых скоро напишут в газетах.

Предшествующий опыт

Мой любимый вид преимуществ. За трату пунктов игрок создаёт факты биографии персонажа, которые могут помочь ему в работе над делом.

- Расследуя серию загадочных смертей, сыщики установили, что в доме каждой жертвы висела картина работы Мартина Кесцера. Игрок тратит пункт **культурологии**, и его персонаж «вспоминает», что был на дебютной выставке этого художника и даже свёл с ним шапочное знакомство.
- В руки детективов попадает багровый порошок неизвестного состава. Один из сыщиков может провести анализ, но не желает выпадать из хода расследования. Вместо этого он тратит два пункта **химии** и говорит, что у него есть знакомый профессор, который только обрадуется новой задаче из своей области исследования. Сыщик возвращается к работе над делом, ожидая результатов от специалиста, которому может полностью доверять.

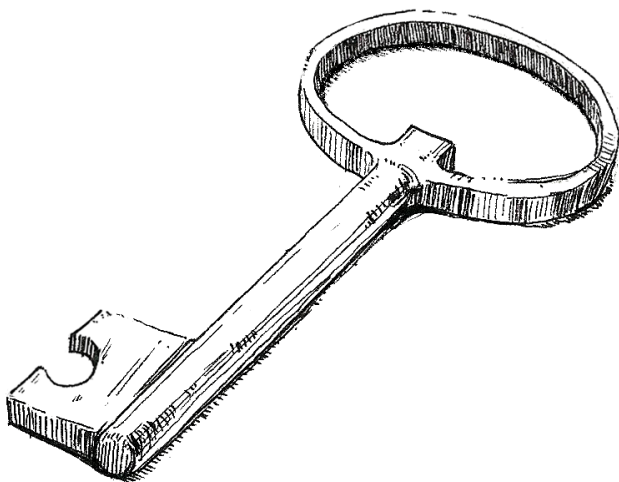
Все приведённые примеры преимуществ — это рекомендации, и вы вольны использовать их любым другим способом. Запрет же здесь только один: траты не бывают бесполезными. Каждый пункт приносит герою новые сведения, экономит ресурсы или превозносит его в глазах персонажей ведущего. Если этого не происходит, пункты не тратятся.

Универсальный инструмент

Исследовательские способности могут помочь персонажу в самых разных ситуациях. Одно «но»: поскольку особые преимущества слабо регламентированы и носят рекомендательный характер, игроки регулярно о них забывают или вовсе не берут в расчёт. Однако это мощный инструмент воздействия на игровой мир, и ваша задача как ведущего научить игроков ими пользоваться.

Хотя бы поначалу старайтесь чаще предлагать потратить пункты способности, а если игрок соглашается, покажите, что оно того стоило. Не пожалейте пары минут, чтобы во всех красках описать, какие навыки и умения позволили сыщику добиться желаемого. Помните о том, что в эти минуты персонаж находится в центре внимания и является главным героем истории.

Зачем это нужно? Затем, что в этом случае запасы способностей обретают настоящую ценность. Количество возможностей для использования пунктов резко возрастает, а их трата становится выгодной и желанной. Но поскольку количество пунктов ограничено, игроки вынуждены выбирать, когда использовать свою минуту славы. Именно так менеджмент ресурсов, на котором построен СЫЩИК, раскрывает себя в полном объёме.



СРАЖЕНИЯ И УРОН

Сражения выпадают из фокуса правил СЫЩИК, поэтому боевая составляющая в них довольно абстрактна. Это не значит, что сражения в игре скучные и вялые, просто ведущему стоит взять на заметку несколько важных принципов.

КАК РАБОТАЕТ УРОН?

Пункты **здоровья** в правилах СЫЩИК нередко вызывают вопросы. Ведущие относятся к ним как к обычным хит-поинтам и это приводит к дурацким боевым сценам, которые вызывают у игроков недоумение.

*Пример: в персонажа попадают выстрелом из дробовика в упор, он получает 7 пунктов урона, но у него остаётся ещё пара пунктов **здоровья**. Первое желание, которое возникает у ведущего, — во всех деталях описать ужасающее ранение, полученное персонажем. Однако, согласно правилам, сыщик может действовать как ни в чём ни бывало — никакого шока, никаких модификаторов к проверкам, никаких последствий для персонажа. Если ведущий опишет литры крови, изливаемые персонажем, а тот схватит багор и бросится на стрелка, игрокам это покажется странным.*

Дело в том, что пункты **здоровья** в СЫЩИКе — это не столько физический запас прочности персонажа, сколько всё тот же драматический ресурс. Он показывает, как долго персонаж может эффективно действовать в боевых ситуациях. Пока **здоровье** остаётся положительным, сыщик получает синяки, царапины, ушибы, он измотан, устал — но не более того! Настоящие ранения начинаются, когда **здоровье** опускается ниже нуля. И ради достоверности описаний следует придерживаться этого принципа, хотя это и потребует некоторой изворотливости и отказа от привычных шаблонов.

В случае упомянутого выстрела из дробовика можно описать, что персонаж успел упасть на пол или сбить ствол дробовика в сторону, и его задело лишь парой дробинок.

Отрицательный урон

В большинстве игр по правилам СЫЩИК модификатор урона для лёгкого оружия равен -1 , а для безоружной атаки — так и вовсе -2 . Это значит, что даже в случае успешной атаки урон, нанесённый противнику, может оказаться нулевым или даже отрицательным. Разберёмся, как такое возможно.

Прежде всего, даже если урон равен -1 , это не значит, что вы «лечите» противника. Он просто не получает урона. Это сделано для того, чтобы отразить невысокую эффективность безоружного боя в игре. Если вам это не по душе, вы можете использовать одно или оба из следующих правил.

Альтернативная таблица урона

Увеличьте модификаторы урона всех видов вооружения на единицу. Авторы игры TimeWatch так и поступили, и таблица оружия в этой игре выглядит следующим образом:

Учитывайте, что в TimeWatch это было сделано, чтобы отразить высокую степень подготовки агентов Хроностражи. В других играх это может привести к тому, что сражения станут более быстрыми и смертельными.

Тип оружия	Урон
Безоружный бой	-1
Импровизированное оружие, полицейская дубинка, нож	0
Мачете, меч, арбалет, огнестрельное оружие	$+1$
Тяжёлая штурмовая винтовка, лучевое оружие	$+2$

Гарантированный урон

Если игрок вложил в проверку хотя бы один пункт боевой способности, минимальный урон от атаки равен 1 . Это правило не оказывает влияния на эффективность брони. Бронежилет всё ещё может спасти жизнь своему обладателю.

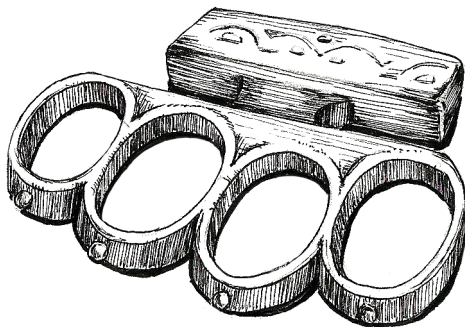
Проверка на потерю сознания

Этот момент описан в правилах, но всё равно часто вызывает вопросы, поэтому давайте пройдемся по нему ещё раз. Итак, когда сыщик оказался ранен (запас **здоровья** от 0 до -5), он должен пройти проверку на потерю сознания. С этим всё должно быть ясно. Но вот что требует разъяснения: следующую проверку сыщик проходит, не просто когда получает урон, а когда получает тяжёлое ранение (запас **здоровья** от -6 до -11). Точно так же, если тяжелораненый персонаж успешно прошёл проверку и остался в сознании, а затем получил урон, он не должен проходить проверку повторно.

Ещё раз: проверок на потерю сознания в бою может быть не более двух. Первая — когда сыщик оказывается ранен, вторая — когда сыщик получает тяжёлое ранение. Исключения — несмертельный урон из игры «Ктулху» (стр. 76 основной книги правил) или оглушающее оружие из игры TimeWatch (правила описаны ниже).

ПОБЕДА НАД ПРОТИВНИКОМ³

Для подсчёта **здоровья** персонажей ведущего используется упрощённая схема. У противников сыщиков не может быть отрицательного запаса **здоровья**. Как только он опустился до 0, персонаж ведущего выбывает из боя. В мире игры это может означать, что угодно: он умер, потерял сознание, сдался, обездвижен и т.д. Конкретные последствия зависят от действий сыщиков и решения ведущего. Суть в том, что персонаж ведущего с нулевым запасом **здоровья** не может продолжать бой.



³ По материалам [форума Yog-Sothoth](#) и «Книги Неизбывного ужаса».

КАК СДЕЛАТЬ СРАЖЕНИЯ ИНТЕРЕСНЕЕ?

Сражения в детективных играх — не самоцель, а ещё один инструмент ведущего. Чаще всего они нужны, чтобы управлять ритмом игры. Динамика в детективах порой проседает, а повествование буксует на месте из-за долгих обсуждений между игроками. В такие моменты ведущему необходимо устроить игрокам встряску и добавить в игру немного экшена. Хорошая стычка с подручными антагониста — отличный способ это сделать.

Если вы привыкли к играм, в которых сражениям уделяется более пристальное внимание, бои в играх на основе СЫЩИК могут показаться несколько однообразными. Однако есть несколько способов этого избежать.

Не затягивайте

СЫЩИК располагает к нескольким коротким и ярким стычкам на весь сценарий, а не к масштабным сражениям каждую вторую сцену. Поэтому вот главный совет: *не затягивайте бой больше, чем на три раунда*. Если сражения длятся дольше, действие рискует стать однообразным, и вместо динамичной встряски вы получите очередной затянутый эпизод — только с метанием кубиков, а не обсуждениями.

Не забывайте, что сражения — это не панацея и не средство от любых бед. Это отличный способ подстегнуть динамику игры, но не единственный. Погони, социальные столкновения и угроза жизни героев тоже работают. Заставьте персонажей выбираться из горящей лаборатории, перебираться через пропасть или спастись на снегоходах от снежной лавины. Поверьте, это работает ничуть не хуже старой доброй драки.

Пополняйте запасы

Когда дело доходит до боя, нет ничего хуже, чем игроки, дрожащие над каждым пунктом способности. «А должен ли я тратить это сейчас?», «А не понадобятся ли мне пункты для действительно важного боя?» и прочие подобные вопросы просто убивают динамику боя.

На самом деле, оценивать шансы на успех и распределять усилия — это нормальная часть игрового процесса. Проблемы начинаются, когда необходимость выбора парализует игроков, и вместо того, чтобы сосредоточиться на бое, они думают только о том, сколько сражений ещё предстоит пережить.

Решение проблемы — в восстановлении пунктов способностей. В следующей главе будут описаны правила и приёмы, которые могут в этом помочь. Сделайте их нормой для игры и не стесняйтесь обращаться к ним почаще. *Игроки должны быть уверены, что после боя у них будет возможность восстановить хотя бы часть запаса пунктов.*

Если вы из числа ведущих, безжалостных к персонажам игроков, это принцип может вызывать отторжение. Как же так, подыгрывать игрокам, спасать их персонажей — разве это честно? Цель этого совета не в том, чтобы спасти жизни детективов, а в том, чтобы их смерть не была бессмысленной. Одно дело, когда персонаж погиб из-за отсутствия внятного плана действий, предательства соратника или банального недостатка удачи. И совсем другое — когда герой не может активно влиять на ход боя, потому что потратил запас пунктов во время проходной потасовке в баре пару сцен назад. Если уж сыщики гибнут в бою, пусть этот бой будет интересным.

Описывайте

Абстрактная боевая составляющая — не всегда изъян системы. Да, СЫЩИК не предоставляет математической интерпретации каждого манёвра, что делает их одинаковыми с точки зрения механики. Но с другой стороны, это развязывает вам руки и позволяет описывать действия героя сколь угодно свободно. Не нужно считать патроны или метры дистанции, и вовсе не обязательно, чтобы одна атака соответствовала одному удару или выстрелу.

Если в каждом раунде вы просто обмениваетесь фразами «Я стреляю в него», это сводит динамичную сцену сражения к банальной арифметике и поочерёдному метанию костей. Вместо этого скажите что-то вроде: «Увидев его силуэт, я высовываюсь из укрытия и раз за разом нажимаю на курок, пока не опустошаю барабан». *Именно описания делают вымышленный мир живым и позволяют лучше представить то, что происходит внутри игры.*

Чтобы поощрить подобный подход, ведущий может позволить раз за бой восстанавливать 2-3 пункта боевой способности за особо интересные и яркие описания. Или награждать игрока очередным **жетоном действия**, если вы используете соответствующее правило (стр. 40).

Используйте небоевые способности

Если бой целиком состоит из серии проверок **драки** или **стрельбы**, он и правда может показаться однообразным. Заставьте игроков действовать! Пусть они используют не только боевые навыки, но и другие общие способности.

- ▶ Противник начинает стрельбу из тяжёлого оружия, а укрытие ещё далеко — проверка **атлетики** поможет определить, добрался сыщик до него или нет.
- ▶ Персонажи сражаются с монстром, который перемещается между планами реальности и возникает лишь на секунду, чтобы атаковать. Чтобы успеть атаковать самому, сыщику придётся пройти проверку **бдительности**.
- ▶ Устройте не просто драку, а перестрелку во время автомобильной погони. Пока часть сыщиков опустошает магазины, кто-то сидит за рулём и пытается не врезаться во встречные машины, а заодно выгадать позицию для стрельбы. Высокий запас **вождения** тут точно окажется полезным.

Используйте особые преимущества

Вы ещё помните об особых преимуществах, которые можно получить за трату пунктов исследовательских способностей? Так вот, их можно использовать и в бою тоже. Вот несколько вариантов:

- ▶ За трату пункта **провокации** персонаж может вывести противника из себя и заставить его действовать безрассудно. **Защита** противника снижается на 1 в течение одного раунда.
- ▶ Трата пункта **запугивания** позволит персонажу вселить страх в противника. Он колеблется и действует последним в раунде. Если противник — безликий статист, он может и вовсе бежать из боя.
- ▶ Потратив пункт **уличного чутья**, игрок может заявить, что персонаж использует грязные приёмы драки, к которым противник оказывается не готов. Модификатор урона следующей атаки возрастает на 1.
- ▶ Потратив пункт **полицейского жаргона** в схватке с полицейским, игрок может сказать, что знаком с этой техникой боя и может предугадать действия противника. Результат — сыщик действует первым в раунде.

Помните, что это — лишь примеры возможных действий, а не строгие правила. Они работают до тех пор, пока уместны в конкретной ситуации. Героям вряд ли удастся запугать летучий полип, сколько бы пунктов **запугивания** они ни потратили. Как и в случае с другими особыми преимуществами, ведущий может наложить вето на их использование.

Используйте дополнительные правила

Если вы тоскуете по боевым манёврам и тактическим изыскам, есть множество способов детализировать боевую составляющую СЫЩИКа. Ниже приведены специальные приёмы из игры «Ночные хищники». Это шпионский триллер о борьбе спецагентов с мировым заговором вампиров. В игре уделяется немало внимания сражениям, погоням и угрозам, с которыми может столкнуться персонаж. Вот несколько других источников, в которых можно найти описания боевых манёвров:

- **Боевые правила Пикмана.** На момент публикации это единственный источник правил на русском языке. К сожалению, не самый лучший, потому что дизайн многих правил противоречит дизайну системы СЫЩИК в целом. В частности разделение урона на летальный и нелетальный ломает концепцию пунктов **здоровья** как драматического ресурса. Тем не менее, вы можете почерпнуть оттуда интересные идеи.
- **Esoterror Factbook** — дополнение для игры «Эзотерристы». Помимо прочего описывает боевые приёмы вроде манёвров уклонения или снайперского огня.
- Спецприёмы и суперспособности из игры **Mutant City Blues**. Это супергеройская игра об отделе полиции по делам мутантов. Помимо игромеханической интерпретации суперспособностей, в книге описаны детальные правила по огнестрельному бою.
- Погони и экшен-сцены из **TimeWatch**. Эта авантюрная игра о путешествии во времени и исследовании хронопарадоксов обладает особым подходом к экшену. Он не такой детализированный, как в «Ночных хищниках», но здесь отличные правила по погоням и нелетальным видам оружия.

Помните о том, что конкретные боевые правила во многом зависят от выбранного жанра и стиля игры. Одни и те же действия в разных играх могут описываться по-разному. Прежде чем заимствовать дополнительные боевые правила из других продуктов, подумайте о том, насколько они вам подходят.

ОСОБЫЕ БОЕВЫЕ ПРИЁМЫ

Ниже приведены правила боевых манёвров из игры «Ночные хищники». Сражениям в этой игре уделяется пристальное внимание, а сами правила написаны из расчёта на динамичные драки и перестрелки в духе фильмов о Джоне Уике.

Даже в самих «Ночных хищниках» приведённые правила строго опциональны. Вам вовсе не обязательно их использовать, чтобы получить интересную и захватывающую игру. Более того, с этими правилами сражения могут стать медленнее, а подсчёт пунктов — сложнее. Вам придётся на ходу делать выбор из боевых приёмов и принимать сложные тактические решения. Используйте эти правила, только если сражения — одна из главных составляющих ваших игр. Если чувствуете, что они мешают повествованию, откажитесь от них.

Использовать все описанные манёвры разом необязательно. Часть из них вполне реалистична, часть — рассчитана на кинематографический стиль сражения. В зависимости от того, какого эффекта хотите добиться, вы вольны сами выбирать набор доступных приёмов. Однако убедитесь в том, что обговорили это с игроками до начала игры.

Если вы допускаете использование специальных манёвров, доступ к ним получают не только сыщики, но и противники. Во всяком случае, наиболее значимые из них.

К чему стоит подготовиться

Использование специальных боевых приёмов потребует траты огромного числа пунктов способностей, поэтому убедитесь, что используете правила по их восстановлению. Без них герои выдохнутся уже ко второму бою.

Будьте готовы к тому, что игроки попытаются выжать по максимуму из способностей сыщиков и использовать несколько приёмов одновременно. Если не хотите усложнять себе жизнь, ограничьте число возможных манёвров за раунд до одного.

Универсальные приёмы

Прицельная атака

Требования: нет.

Дополнительные траты: зависит от цели.

Порой просто попасть во врага мало, нужно поразить конкретную область на его теле. Выстрелить в голову, вонзить нож в сердце или ослепить монстра.

Прицельную атаку можно использовать как для огнестрельного оружия, так и для ближнего боя. Игрок должен объявить, куда направлен удар или выстрел — до того, как сделать проверку атаки. В зависимости от цели ведущий добавляет к **защите** противника от 1 до 4 пунктов.

Ниже приведена таблица с модификаторами сложности и дополнительными эффектами урона. Таблица составлена исходя из предположения, что противник сыщика — человек или хотя бы существо человеческих размеров.

Область атаки	Модификатор защиты	Дополнительный урон с оружием	Дополнительный урон без оружия
Грудная клетка, живот	+2	+2	—
Голова	+3	+2	—
Сердце	+3	+3	—
Пах или сустав	+3	—	+2
Горло	+3	+2; в случае рубящего оружия — обезглавливание	+2
Глаз	+4	+2; ослепление на 2 раунда	+3
Крупный переносимый объект (рюкзак, ноутбук, гранатомёт)	+1	Повреждение или потеря объекта	—
Оружие в руке	+3		

Критическое попадание

Требования: нет.

Дополнительные траты: нет.

Если при проверке атаки на кубике выпало 6 и общий результат броска превысил защиту противника на 5 и более, попадание считается критическим. Сыщик проходит две проверки урона подряд, результаты которых складываются.

Особая оружейная подготовка

Требования: фехтование или стрельба 8+.

Дополнительные траты: 6 пунктов опыта.

Если ваш рейтинг **стрельбы** или **фехтования** равен 8 и больше, вы можете потратить 6 пунктов опыта и сказать, что персонаж прошёл особую боевую подготовку с конкретным видом вооружения. Это работает как с огнестрельным оружием (Desert Eagle, Glock 17, MP5), так и с холодным (тонфа, нож-бабочка, мачете).

Выбранное оружие в руках персонажа наносит +1 дополнительный пункт урона. Это относится не только к экземпляру, с которым тренировался персонаж, а к любому оружию выбранного вида.

Особую оружейную подготовку можно выбрать как при развитии персонажа, так и при создании. Во втором случае игрок тратит 6 пунктов общих способностей.

Смена инициативы

Требования: нет.

Дополнительные траты: 4 пункта атлетики или 3 пункта боевой способности.

Если сыщик ещё не действовал в текущем раунде, можете потратить 4 пункта **атлетики** либо 3 пункта **стрельбы, рукопашного боя** или **фехтования**, чтобы вступить в бой вне своей очереди. При этом вы должны описать, как именно сыщику удалось перехватить инициативу.

Этот манёвр не позволяет прерывать ход других персонажей; вы начинаете действовать сразу после того, как закончится ход другого участника. Можно заявить смену инициативы в конце раунда, чтобы действовать первым в начале следующего.

Ближний бой

Двойной удар

Требования: рукопашный бой или фехтование 8+.

Дополнительные траты: 3 пункта рукопашного боя или фехтования и 2 пункта здоровья.

Сложный и опасный приём, для выполнения которого нужно обладать рейтингом боевой способности 8 и более. Вы выжимаете из своего тела всё возможное для достижения цели. После успешной проверки атаки можете потратить 3 пункта **рукопашного боя** (или **фехтования**) и 2 пункта **здоровья**, чтобы атаковать противника ещё раз. Эти 3 пункта — цена за новую атаку, и они не добавляются к броску, хотя его можно модифицировать по общим правилам.

Нельзя использовать этот приём, если персонаж вооружён тяжёлым, громоздким или несбалансированным оружием. Если дополнительная атака нацелена на другого противника (вместо первого), его **защита** повышается на 2.

Уклонение

Требования: нет.

Дополнительные траты: 2–6 пунктов атлетики.

Вы можете выбрать защитный стиль боя, тем самым снижая шансы попасть по вам. Однако вместе с тем вам самому сложнее попасть по противнику. За каждые потраченные 2 пункта атлетики ваша защита повышается на 1 (максимум +3). За каждый дополнительный пункт защиты персонажа защита противника повышается на 2.

Игрок объявляет манёвр уклонения в начале своего действия в раунде; эффект сохраняется до начала следующего хода сыщика. После этого его можно объявить повторно, но это потребует новой траты пунктов атлетики.

Яростная атака

Требования: нет.

Дополнительные траты: 1–3 пункта атлетики.

Вы забываете о любых мерах предосторожности и бросаетесь на противника. За каждый потраченный пункт **атлетики** его и ваша **защита** снижается на 1 (максимум -3). **Защита** противника падает только для вашей атаки, ваша **защита** падает для любого атакующего. Нельзя понизить **защиту** врага, не пожертвовав собственной.

Эффект манёвра длится до начала вашего следующего хода, на котором придётся тратить дополнительные пункты атлетики, если хотите продолжать в том же духе.

Обезоруживание

Дополнительные траты: нет.

Трата пунктов: зависит от сцены.

Частный случай прицельной атаки, цель которой — выбить или выхватить оружие из рук противника. Согласно таблице выше, модификатор защиты противника равен +3. В случае успеха результат зависит от того, чем вооружён персонаж:

- ▶ В случае **стрельбы** сыщик выбивает оружие из рук противника и, вероятно, выводит его из строя.
- ▶ Если сыщик вооружён тяжёлым холодным оружием, вы обезоруживаете противника. Если оружие легче, чем оружие противника, вы разоружаете его только при 6 на кубике.
- ▶ Если сыщик бросается на противника с голыми руками, начинается состязание в **рукопашном бое**. Победитель получает оружие и наносит проигравшему стандартный урон. В случае огнестрельного оружия к урону добавляется +2 за упорную дистанцию.

Этот манёвр не работает на существах, обладающих нечеловеческой силой и реакцией.

Обманный манёвр

Требования: нет.

Дополнительные траты: 1–3 пункта рукопашного боя или фехтования.

Вы можете вывести противника из равновесия и заставить открыться для атаки путём проведения серии ложных выпадов. Вы отказываетесь от нанесения урона, но за каждый 1 пункт **рукопашного боя** или **фехтования** защита противника снижается на единицу (максимум -3). Эффект действует до вашего следующего хода.

Сыщики не могут проводить более одного обманного манёвра против цели в пределах одного раунда. Приём хорошо работает против одиночного противника, которого атакует несколько персонажей.

Мастер боевых искусств

Требования: рукопашный бой или фехтование 8+.

Дополнительные траты: нет.

Если рейтинг **рукопашного боя** или **фехтования** сыщика равен 8 или выше, игрок может заявить, что персонаж прошёл подготовку в области боевых искусств. Один раз за бой он может восстановить 3 пункта из запаса способности, если опишет особую боевую технику или воспоминания об изнуряющих тренировках.

Толчки и броски

Требования: упорная дистанция.

Дополнительные траты: 2 пункта рукопашного боя.

Перед тем как атаковать противника в безоружном бою, можете потратить 2 дополнительных пункта **рукопашного боя**, чтобы совершить бросок или толчок вместо обычной атаки. Эти 2 пункта не добавляются к результату на кубике, хотя его можно модифицировать по общим правилам.

Толчок позволяет использовать предметы окружения в рукопашном бою. Вы хватаете противника и пытаетесь приложить его обо что-то тяжёлое: стол, книжный шкаф или хотя бы стену. Урон зависит от того, во что врежется противник. Для стены, пола или какого-нибудь хрупкого предмета модификатор равен -1, для тяжёлых объектов с выступающими краями — +0.

Бросок позволяет разорвать дистанцию и выиграть время. Вы отбрасываете противника от себя, после чего он оказывается на ближней дистанции, а не на упорной. Кроме того, противник получает урон; модификатор зависит от типа объекта, в который он врежется: -2 для хрупких или особо прочных объектов, -1 — для тяжёлых. Также противник теряет инициативу и действует последним в раунде.

Живой щит

Требования: рукопашный бой 8+.

Дополнительные траты: 3 пункта рукопашного боя.

Если рейтинг **рукопашного боя** равен 8 и выше, вы можете во время боя схватить противника и использовать его в качестве живого щита. Манёвр требует траты 3 пунктов **рукопашного боя** и работает только на второстепенных безымянных персонажей ведущего.

Противник, которого сыщик пытается использовать в качестве живого щита, должен стоять вплотную к сыщику. Если он находится на ближней дистанции, вам придётся потратить дополнительно 2 пункта **атлетики**, чтобы добраться до него.

В случае успеха вы получаете полное укрытие (**защита** +1) и **броню** -4. Все выстрелы, не попавшие в вас, автоматически попадают в живой щит и наносят ему 4 пункта урона каждый.

В начале следующего раунда можете бросить противника и открыть ответный огонь. Либо же можете делать это из-под руки жертвы, но для этого придётся потратить дополнительные 3 пункта **стрельбы**.

Перестрелка

Дополнительный выстрел

Требования: стрельба 8+.

Дополнительные траты: 4 пункта стрельбы и 1 пункт самообладания.

Манёвр доступен только хладнокровным и опытным стрелкам с рейтингом **стрельбы** 8 и более. После успешной проверки атаки можете потратить 4 пункта **стрельбы** и 1 пункт **самообладания**, чтобы атаковать противника ещё раз. Эти пункты — цена за новую атаку, и они не добавляются к броску, хотя его можно модифицировать по общим правилам.

Если дополнительная атака нацелена на другого противника, сложность проверки повышается на 2 пункта.

Стрельба с двух рук

Требования: стрельба 8+.

Дополнительные траты: 3 пункта стрельбы и 2 пункта атлетики.

Популярный кинематографический приём, частный случай манёвра «Дополнительный выстрел». Работает по тем же правилам, однако для совершения второй атаки сыщик тратит 3 пункта **стрельбы** и 2 пункта **атлетики**.

Чтобы выполнить этот манёвр, персонаж должен держать оба оружия в руках на момент начала раунда.

Автоматический огонь

Требования: автоматическое огнестрельное оружие.

Дополнительные траты: 3 пункта стрельбы.

Если персонаж вооружён автоматом, пистолетом-пулемётом или другим подобным оружием, он может вести огонь очередями. После успешной атаки игрок может потратить ещё 3 пункта из запаса **стрельбы** и добавить кубик к броску урона (максимум — два дополнительных кубика). Модификатор урона считается для каждого кубика отдельно.

Если несколько противников стоят на расстоянии не более трёх метров друг от друга, кубики урона можно распределить между ними.

Этот манёвр рассчитан на кинематографический стиль игры. В остросюжетных боевиках под автоматическим огнём чаще всего гибнут безымянные второстепенные персонажи и подручные главного злодея. Боссам же стоит опасаться рукопашных схваток и одиночных выстрелов из пистолета. Ведущий вправе запретить использование этого правила на сюжетно значимых противниках.

Снайперский огонь

Требования: дальнобойная винтовка, стрельба 8+.

Дополнительные траты: нет.

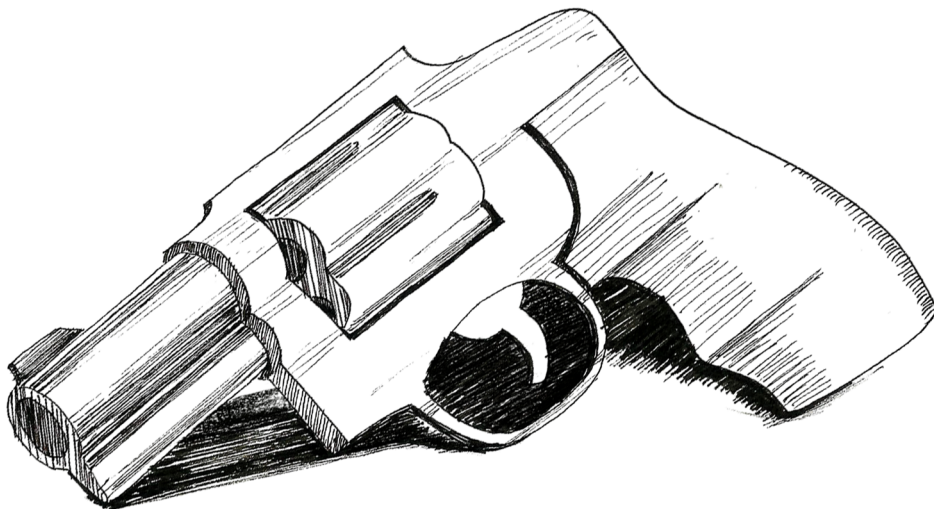
Если рейтинг **стрельбы** 8 и выше и в вашем распоряжении есть дальнобойная винтовка, вы можете вести снайперский огонь. В этом случае защита противника снижается, если у вас было время на подготовку хотя бы в течение одного раунда. Если жертва знает о вашем присутствии, **защита** снижается на 1; если нет — на 2.

Дух технотриллера

Требования: стрельба 8+.

Дополнительные траты: нет.

Если рейтинг **стрельбы** 8 и выше, один раз за перестрелку персонаж может восстановить 3 пункта из запаса этой способности. Для этого ему достаточно дать короткое и яркое описание действий персонажа в духе романов Тома Клэнси.



Подробный пример боя

Этот пример боя целиком взят из игры «Янтарный город». В нём нет использования особых преимуществ, и он просто описывает трату пунктов способностей в бою, нанесение урона и последствия ранений.

Владимир Собек сталкивается в бою с Марком Назровым, тело которого одержимо обитателем Сомноса. Сражение происходит на втором этаже особняка прямо перед дверью, за которой прячется цель поисков Марка — девушка по имени Анна. Владимир пытается остановить тварь или хотя бы продержаться до прибытия товарищей. Единственное оружие, которое у него было — двухрядный дерринджер. Однако первый выстрел ушёл мимо цели, а второй нанёс только 2 единицы урона, чем только разозлил одержимого. На перезарядку времени нет, и придётся столкнуться с одержимым в рукопашной схватке.

Первым действием Владимира была стрельба, поэтому сейчас действует тварь, управляющая телом Марка. Его запас здоровья равен 6 (после ранения), драки — 10. Поскольку его сила и скорость реакции намного превышают человеческие, защита равна 5, а модификатор урона — 0. В запасах драки и здоровья Владимира осталось по 6 пунктов, а модификатор урона равен -2, поскольку сражаться придётся голыми руками.

Ведущий тратит 2 пункта из запаса драки одержимого и получает на кубике 2. Конечный результат равен 4, и этого достаточно, чтобы пробить защиту Владимира. Следующий бросок определяет урон — 4. Владимир пытается выставить блок, но неожиданно сильный удар сметает его на пол. От боли у него перехватывает дыхание, но он вскакивает на ноги, готовясь продолжить бой. Запас здоровья равен 2.

Пытаясь достать монстра, он переводит серию ударов, метя в незащищенные места. Игрок вкладывает 3 пункта драки (теперь запас равен 3), получает на кубике ещё 3, и суммарный результат 6 с лихвой превышает защиту Марка. Однако на кубике выпадает 4, и тварь получает всего 2 единицы урона (запас здоровья 4). С глухим хрустом кулак Владимира врежется в переносицу Марка, и от неожиданности он делает шаг назад. По его лицу течёт кровь, заливая подбородок. Обычного человека это хотя бы замедлило, но одержимый бросается в бой с новой силой.

Ведущий вкладывает еще 2 пункта драки (осталось 6), на кубике выпадает 2, и для Владимира этого оказывается достаточно. Сыщик пропускает удар и сгибается от боли, в то же время Марк, схватив противника за горло, одним рывком впечатывает Владимира в стену. На кубике урона выпадает 3, и запас здоровья сыщика опускается до -1. Он чувствует, что в глазах темнеет, но остаётся в сознании (обычно для этого требуется проверка здоровья, но в данном случае сложность равна 1 и провал невозможен). Владимир ранен, сложность проверок для него повышается на 1.

Сыщик пытается вырваться из хватки монстра и метит ему по глазам. Он вкладывает 2 пункта драки, на кубике выпадает 3, результат равен 5. Если бы он не был ранен, этого было бы достаточно, но ранение даёт о себе знать. Он что есть силы молотит кулаками по рёбрам и рукам Марка, но тот будто не замечает этого.

Атакует вновь одержимый, у него ещё достаточно пунктов драки, он тратит 2 из них, и на кубике выпадает 5. С глухим рычанием он поднимает Владимира на вытянутой руке и, развернувшись на месте, швыряет его в окно. Сыщик чувствует, как за спиной вдребезги разлетается стекло, слышит ветер в ушах, а через долю секунды следует сокрушительный удар о землю. На кубике урона выпадает 5, и запас здоровья Владимира падает до -6. Это тяжёлое ранение, и Владимир должен пройти проверку, чтобы остаться в сознании. Он может собрать все силы и потратить ещё пункты, но он понимает, что битва для него закончена и решает не делать этого.

Последнее, что он слышит перед тем, как отключиться — крик Анны из разбитого окна и топот нескольких пар ног по мостовой. Подкрепление прибыло. Возможно, ему всё-таки удалось выиграть достаточно времени.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе собраны дополнительные правила для системы СЫЩИК. Они либо заменяют существующие, либо детализируют их, добавляя новые возможности. Некоторые из них вполне официальные, и их можно найти в изданных играх; другие же относятся к категории домашних правил и стали результатом опыта игроков со всего мира.

НЕСТАНДАРТНЫЕ ПРОВЕРКИ

Порой в играх встречаются специфические ситуации, для которых обычных проверок из правил СЫЩИК оказывается недостаточно. В этом случае можете обратиться к правилам, описанным ниже.

Безопасные проверки⁴

Иногда герой сталкивается с задачей, которая, с одной стороны, требует от него приложения сил, навыков и талантов, а с другой, её провал не связан со значительным риском и не делает ситуацию напряжённее. К таким задачам относится, к примеру, ремонт судна в ангаре, модификация оружия или продолжительный уход за больным человеком.

В таких случаях считается, что бросок кубика определяет не успешность действия героя, а то, сколько ресурсов и времени он потратил. Разница в сравнении с обычными проверками в том, что игрок сначала бросает кубик и только потом тратит недостающие для успеха пункты. Или же решает, что провал его устраивает и остаётся при своём запасе.

Как правило, сложность безопасных проверок равна 6.

Важно! Безопасные проверки используются только в тех случаях, когда провал не ведёт к драматическим последствиям. Если это не так, используйте обычные проверки. К примеру, если механик неторопливо устанавливает ионный ускоритель на антигравитационный глайдер, это безопасная проверка. Однако если в это время дверь мастерской осаждают боевой робот, а от ремонта глайдера зависит, выберется ли герой из этой передраги невредимым, это будет считаться простой проверкой или даже состязанием.

⁴ По материалам игры Ashen Stars

Вызовы⁵

Порой герои сталкиваются с задачами, требующими куда больше времени, чем подразумевает обычная проверка: им необходимо восстановить разбитый вдребезги Форд Мустанг с помощью **механики**, или вторгнуться в защищённую базу данных с помощью **хакерства**. Выполнение таких задач может сюжетно разбиваться на несколько отдельных сцен или даже игровых встреч. При этом герои не встречают активного сопротивления, а значит правила по состязаниям оказываются неприменимы. В этом случае может помочь механика **вызовов**.

Для каждого вызова ведущий устанавливает:

- ▶ суммарную **сложность**, которую нужно преодолеть персонажу (как правило, весьма высокую — 15 и выше),
- ▶ минимальное **количество проверок**, необходимое для победы,
- ▶ **частоту** прохождения проверок (раз в день, раз за встречу, раз в приключение).

Сложность каждой проверки равна 4. Вызов оказывается пройденным, когда сыщики побьют общую сложность. При этом каждый «лишний» пункт (разница между сложностью и результатом броска) добавляется к успеху. Проваленные проверки не влияют на результат.

Сыщики пытаются отремонтировать сложную систему компрессоров, чтобы откачать воду из затопленного карьера. Для этого нужно много часов работы и хорошее знание механики. Ведущий назначает сложность 20 и минимальное количество попыток, равное трём. Персонажи могут проходить проверки раз в день.

В первый день три сыщика объединяют усилия и вместе занимаются ремонтом. Каждый из них вкладывает по 3 пункта механики, что добавляет к значению на кубике 7 пунктов (см. «Помощь лидеру»). На кубике выпадает 4, и суммарный результат составляет 11. Сыщикам остаётся преодолеть суммарную сложность 9.

На следующий день над ремонтом работает только два сыщика и уменьшают суммарную сложность ещё на 5. На третий день за инструменты взялся только один персонаж. Он вложил 2 пункта механики, но на кубике выпало 1. Этого недостаточно для успеха, поэтому сложность остаётся неизменной.

Оставшаяся сложность составляет всего 4. Героям достаточно одной проверки, чтобы компрессор заработал и они смогли узнать, что скрывается на дне карьера.

⁵ По материалам игры Bubblegumshoe

Проверки способностей с нулевым рейтингом

Стандартное правило гласит: если персонаж обладает нулевым рейтингом общей способности, он не может проходить проверки с её использованием. Это не значит, что герой в принципе не в состоянии справиться с задачей, но он точно делает это гораздо медленнее и с более неприятными последствиями, чем любой персонаж, у которого есть хотя бы 1 пункт рейтинга.

К примеру, если сыщик пытается перелезть через изгородь, даже с нулевым рейтингом **атлетики** ему это удастся, но займёт уйму времени, он наделает шуму и заработает пару ссадин. Если вы предпочитаете жёсткий стиль игры, ничего менять не нужно. Однако если вы хотите дать игрокам больше шансов на победу, можете прибегнуть к одному из следующих решений.

Жетоны действия

Это правило подробно описано чуть ниже. Суть его в том, что игрок своими действиями зарабатывает особый ресурс и может тратить его на получение преимуществ. Одним из них является возможность пройти проверку способности с нулевым рейтингом.

Мягкий стиль⁶

Персонаж может проходить проверку способности, но с двумя оговорками: во-первых, он не может улучшать результат броска за счёт особых преимуществ, а во-вторых, 1 на кубике означает не просто провал, но какие-то неприятные последствия для героя и его окружения. Единица при проверке **стрельбы** означает, что сыщик попал по товарищу, при проверке **хакерства** — персонажа вычислили по айпи, при проверке **атлетики** — персонаж безнадёжно что-то ломает, при проверке вождения — машину заносит в кювет и т.д.

Это правило практически стирает границу между персонажами, которые вложили хотя бы 1 пункт в способность и теми, кто этого не сделал. Используйте его только если атмосфера игры не предполагает жёсткого давления на героев.

Шальная удача⁷

В отчаянной ситуации герой может пройти проверку способности, которой не обладает. Такая возможность доступна только один раз за игровую встречу, причём это ограничение распространяется на всю группу. Поэтому прежде чем совершить проверку, игрок должен получить согласие от остальных участников.

⁶ По материалам игры Bubblegumshoe.

⁷ По материалам игры Ashen Stars.

Если условия соблюдены, игрок может вложить в проверку до 4 пунктов способности с наибольшим запасом, которой располагает персонаж. В случае успеха герой добивается желаемого, однако вы должны описать некое событие, которое объясняет, почему это стало возможным. Так вы сохраняете видимость того, что персонажи, которые проходят обычные проверки, побеждают благодаря навыкам и опыту; в данной же ситуации герою помогли только шальная удача и счастливое стечение обстоятельств.

Ограничения на трату пунктов⁸

Одна из особенностей правил СЫЩИК в том, что игроки сами решают, насколько допустим провал при проверке общих способностей. При желании игрок может не просто получить бонус к броску, а вообще не бросать кубик, если сочтёт ситуацию достаточно важной. И если у него хватит пунктов, чтобы за это заплатить.

Однако порой вероятность провала — необходимая часть игры. К примеру, в постапокалиптическом мире шанс, что оборудование выйдет из строя, а ресурсы закончатся — важный элемент атмосферы. Это необязательное правило создано именно для таких игр. Кроме того, оно будет полезно в любых группах, которым не по душе сама концепция автоматического успеха.

Идея заключается в том, что максимальное количество пунктов, которые можно вложить в проверку, ограничено рейтингом способности.

Рейтинг	Ограничение на использование пунктов
1–3	+1
4–7	+2
8–11	+3
12+	+4

⁸ По материалам статьи Саймона Роджерса [A GUMSHOE Option to Restrict Spends](#).

Если у вас есть подходящая исследовательская способность, вы можете использовать её для получения дополнительных пунктов. Персонаж обращается к своим знаниям и тем самым повышает шансы на успех. Как правило, каждый пункт исследовательской способности снижает сложность проверки на 3.

Допустим, ваш рейтинг **проникновения** равен 3, и вы пытаетесь пробраться через сложную охранную систему. Согласно таблице выше, вы можете вложить в проверку только 1 пункт, что не так уж много. Однако вы можете обратиться к своим знаниям **архитектуры** и найти подходящую точку проникновения. В этом случае к броску кубика вы добавите сразу 4 пункта.

Правила по состязаниям, сражениям, помощи лидеру или помощи команде работают прежним образом.

Если вы решите использовать это правило, максимальную сложность проверок стоит ограничить значением 7. Таким образом даже у персонажей с низким рейтингом сохраняется шанс на успех — пусть и небольшой.

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЯ

Если вы водите игры с высокой динамикой или используете особые боевые приёмы, запасы общих способностей героев будут сгорать моментально. Чтобы сражения оставались интересными и захватывающими, важно давать игрокам возможность восстановить пункты. Универсальным решением этой задачи могут стать **жетоны действия**.

В том или ином виде эта механика появлялась в нескольких играх на основе СЫЩИК: фишки из Gaean Reach или *моменты* TimeWatch. Жетоны действия представляют собой более универсальную и менее пальповую версию этих правил. Они вручают контроль за восстановлением пунктов в руки игроков и мотивируют их предпринимать рискованные и запоминающиеся решения.

Как это работает?

В начале игры на стол ставится чаша (банка, шляпа, амфора) с фишками или жетонами: по 2 штуки на каждого участника игры, включая ведущего. Всякий раз, когда игрок делает что-то крутое и запоминающееся, другой участник игры может наградить его жетоном действия. Каждый игрок делает это на своё усмотрение и не обязан согласовывать это с другими участниками.

В любой момент жетон можно потратить, чтобы восстановить несколько пунктов общих способностей (или получить иное преимущество; см. ниже). Жетон действия при этом теряется безвозвратно.

Если ведущий предпочитает мягкий стиль игры, каждый игрок дополнительно получает по одному жетону действия в начале игровой встречи.

Когда игрок получает жетон действия?

- ▶ Когда сыщик идёт на риск, следуя своему **мотиву** (или **фактору риска**).
- ▶ Когда инициирует сцену раскрытия персонажа (необязательно своего).
- ▶ Когда предлагает неожиданное и остроумное решение сложной проблемы;
- ▶ Когда персонаж делает что-то очень жанровое и стильное.
- ▶ Вообще всякий раз, когда делает что-то, что заставляет других игроков сказать «Вау! Это было круто!»

Что можно получить за трату жетона?

- ▶ **Восстановление способностей:** в любой момент игрок может восстановить 2 пункта любой общей способности, кроме **здоровья** и **самообладания**.
- ▶ **Испытать удачу:** персонаж получает возможность пройти проверку общей способности, которой не обладает. Игрок бросает кубик, однако не может модифицировать результат проверки и вынужден надеяться только на удачу.
- ▶ **Командная работа:** за трату жетона действия можно добавить +1 к результату проверки другого персонажа. Это можно сделать даже после броска кубика.
- ▶ **Увеличение урона:** можно повысить урон, нанесённый персонажем, на 1 пункт. При этом необходимо описать, за счёт чего это стало возможным.
- ▶ **Поглощение урона:** за трату жетона можно поглотить 1 пункт урона, который получил персонаж.

Ценный ресурс

Если вы хотите придать жетонам действия особую значимость, можете добавить к списку ещё одну опцию — **дополнительный опыт**. В конце игровой встречи за трату жетона игрок может бросить кубик. Если на нём выпала 6, он получает пункт опыта.

Ограничения

Есть несколько ограничений, которые следует соблюдать при использовании жетонов действия:

- ▶ За одну сцену игрок может получить не более одного жетона.
- ▶ За одну сцену игрок или ведущий может наградить фишкой только одного игрока.
- ▶ Одновременно на руках у игрока может быть не более двух жетонов.
- ▶ В конце игровой встречи все неиспользованные жетоны сгорают.

Не стоит бездумно хвататься за эту механику. Она окажется полезной, если экшен-сценам в игре уделяется достаточно много внимания и/или если вы используете специальные боевые манёвры. Жетоны действия хорошо подойдут для «Эзотерристов», «Ночных хищников» и *Ashen Stars*, но, скорее всего, окажутся лишними в играх вроде «Страха как он есть» или «Янтарного города».

КОЗЫРИ ОБЩИХ СПОСОБНОСТЕЙ

В любой игре по системе СЫЩИК есть правило, согласно которому **защита** персонажа повышается на 1, если рейтинг **атлетики** больше или равен 8. В играх «Ночные хищники» и *TimeWatch* это правило было расширено, и преимущества появились у каждой общей способности. Если вы вложили 8 пунктов в любую из них, вы получаете особый приём, козырь, финт, который позволит вам продемонстрировать исключительный талант или квалификацию в этой области.

Этот подход уместен не только в «Ночных хищниках», но и в любой другой игре по правилам СЫЩИК. **Козыри** расширяют спектр возможностей персонажей и делают их умения более индивидуальными.

Ниже приведены **козыри** общих способностей из игры «Янтарный город». Можете использовать их или придумать собственные. На сайте «Студии 101» вы также можете найти набор **козырей** для игры «Ктулху».

Атлетика: быстрая реакция

Если рейтинг **атлетики** сыщика 8 или выше, его **защита** равна 4, в ином случае — 3.

Бдительность: шестое чувство

Если вы вложили 8 и более пунктов в **бдительность**, способность позволит не просто предчувствовать беду, но и мгновенно сориентироваться в новых обстоятельствах. В случае, если результат проверки превысил уровень сложности, разницу между этими значениями вы получаете в виде временных пунктов. Их вы можете потратить на проверки любых способностей, связанных с мгновенной реакцией на возникшую угрозу.

Воровство: намётанный глаз

Опыт карманных краж научил вас «читать» людей и их одежду как открытую книгу. Если рейтинг **воровства** 8 и выше, вы можете использовать эту способность, чтобы определить, прячет ли человек что-то в одежде, насколько он внимателен, есть ли у него скрытое оружие, нет ли потайных карманов или фальшивых швов (при более детальном изучении) и т.д. Подобное использование способности стоит 1 пункта из запаса и не требует проверки.

Драка: нокаут

Когда ваш удар достигает цели, будьте уверены, что противник его запомнит. Вы получаете возможность проводить оглушающие атаки с помощью кулаков и нелетального оружия ближнего боя. Рейтинг **оглушения** при этом равен 4.

Механика: инженер

Если в **механику** вложено 8 и более пунктов, вы разбираетесь в **инженерном деле** и получаете 1 пункт этой способности бесплатно.

Ободрение: эмпатия

Вы умеете сочувствовать людям и способны найти нужный подход к кому угодно. Если в **ободрение** вложено 8 и больше пунктов, вы получаете дополнительный пункт рейтинга **очагования** или **успокаивании** на свой выбор.

Первая помощь: костоправ

Если рейтинг **первой помощи** составляет 8 и выше, вы отлично разбираетесь в **медицине** и получаете один пункт этой способности бесплатно.

Предусмотрительность: запасной план

Если рейтинг **предусмотрительности** равен 8 и выше, чутьё сыщика может подсказать не только то, какой предмет ему пригодится в будущем, но и какой путь к отступлению понадобится. В нужный момент вы можете ввести в повествование короткий ретроспективный эпизод, в котором описываете, как именно сыщик подготовился к текущей ситуации. Возможно, он заранее узнал, где здесь черный ход, или условился о встрече с человеком, чья помощь сейчас была бы незаменимой и т.д. Для создания такой сцены по-прежнему нужна проверка способности, а уместность предложенного плана определяется по обычным правилам.

Притворство: неприметность

Если в способность вложено 8 и больше пунктов, вам достаточно нескольких мгновений, чтобы преобразиться: другая походка, осанка, одежда со специальной подкладкой — и вот вы уже другой человек. Этот приём позволит вам легко затеряться в толпе или уйти от преследования.

Проникновение: ловкач

Возможно, вы и не блещете физической подготовкой, но когда нужно куда-то пробраться, то дадите сто очков вперёд любому атлету. Если рейтинг **проникновения** равен 8 и больше, вы можете использовать пункты этой способности для проverka **атлетики** — в тех случаях, когда пытаетесь перелезть через ограду, пробраться через лаз или что-то вроде этого.

Слежка: чутьё детектива

Если рейтинг **слежки** составляет 8 и выше, вы неплохо разбираетесь в **сыском деле** и получаете один пункт этой способности бесплатно.

Сомносургия: властелин грёз

Вы привыкли к тому, что реальность сновидений прогибается под вашей волей, и сохраняете эту привычку, даже в чужих снах. Если в способность вложено 8 и больше пунктов, вам не нужно проходить проверку **сомносургии** для совершения чего-то «невозможного» в царстве снов.

Стрельба: твёрдая рука

Обладая рейтингом способности 8 и выше, вы не получаете штрафов на проверки **стрельбы**, связанных с ранениями или шоком.

ОСОБЫЕ ТАЛАНТЫ

В длительных кампаниях по правилам СЫЩИК игрокам порой недостаёт опций развития персонажей: черт, трюков и прочих подобных вещей. Отчасти эта проблема решается за счёт **козырей** общих способностей, однако даже с ними через десяток игровых встреч игрокам становится некуда тратить пункты опыта.

Разумеется, в теории они могут выкупить немало полезных умений. Но на практике игроки редко хотят обладать всеми навыками подряд — их интересует то, что поможет лучше раскрыть концепцию героя и сделает его ещё более эффективным. Механика **танталов** может в этом помочь.

Талант — это некое умение на пределе человеческих возможностей, граничащее со сверхъестественными способностями. Дедуктивные озарения Шерлока Холмса, умение Уилла Грэма влезать в шкуру преступника или способность читать людей доктора Лайтмана — всё это примеры особых талантов. Впрочем, точно так же они могут иметь более прикладной характер: исключительная физическая сила, скорость реакции или фантастическая живучесть.

Как это работает?

С точки зрения механики, **тантал** — это своего рода супер-**козырь**. Он даёт персонажу новые возможности и расширяет границы способностей. Разница в следующем:

- ▶ **танталы** необязательно связаны с общими способностями;
- ▶ возможности **танталов** гораздо шире: они не просто экономят время или запас пунктов, а наделяют персонажа новыми уникальными умениями;
- ▶ **танталы** сложнее получить.

Каждый **тантал** стоит 6 пунктов опыта. Кроме того, чтобы обладать талантом, нужно предварительно выполнить требования для его получения. Требованием может стать:

- ▶ рейтинг общей способности 8+;
- ▶ рейтинг исследовательской способности 3+;
- ▶ специфический опыт персонажа.

Приобретать **танталы** можно как во время игры, так и при создании персонажа. В последнем случае для этого используются пункты общих способностей.

Примеры талантов

Дедуктивный метод

Требование: сыскное дело 3+.

Ваш тренированный ум ни на мгновение не прекращает работу, обрабатывая мириады разрозненных фактов в попытке собрать цельную картину происходящего.

Один раз за игровую встречу вы можете проверить состоятельность своей гипотезы. Опишите ведущему своё видение картины, и он ответит, насколько теория близка к истине. Это может быть как простое «горячо» — «тепло» — «холодно», так и указание на то, что детективам необходимо искать больше улик или свидетельских показаний.

Гипотеза, представленная на суд ведущего, должна быть достаточно цельной: она должна содержать личность преступника, его мотив и способ совершения преступления. Этот талант плохо подходит для проверки случайных догадок.

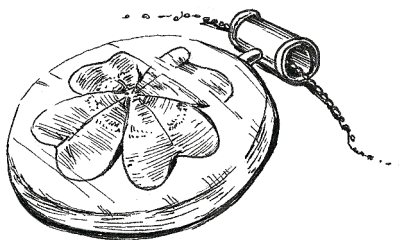
Эмпатия

Требование: проникательность 3+.

Зеркальные нейроны вашего мозга необычайно развиты и потому вы с удивительной точностью распознаёте эмоции, которые испытывает собеседник — как бы он ни пытался их скрыть.

Как правило, эмпатия используется совместно с межличностными способностями и помогает определить, как именно собеседник реагирует на их применение. Это позволяет лучше понять, что творится в его разуме и выбрать оптимальную стратегию допроса.

Помните, что если вы столкнулись с психопатом, одержимым или человеком в изменённом состоянии сознания, эмпатия вряд ли даст вам точные сведения. Впрочем, она точно даст вам понять, что с вашим собеседником что-то не то, даже если это не проявляется внешне.



Мастер перевоплощения

Требование: притворство 3+.

Вы научились детально воспроизводить поведение, манеру речи, язык тела и походку других людей. Если у вас была возможность наблюдать за человеком какое-то время, вы можете с успехом выдать себя за него. Разумеется, для этого потребуется маскировка: грим, парик, цветные контактные линзы и прочие подобные атрибуты.

Использование этой способности требует максимальной концентрации на вашей роли. Каждый час «работы под прикрытием» стоит вам 1 пункта из запаса **притворства**. Вы также можете тратить пункты, чтобы предугадывать реакцию человека, роль которого исполняете. К примеру, если вы не знаете ответа на некий вопрос, и ошибка ставит вас перед риском разоблачения, можете потратить ещё 1 пункт **притворства**. Это позволит замять тему так, чтобы не вызвать подозрений.

Эйдетическая память

Требование: фотография 3+.

Вы способны запомнить буквально всё, с чем столкнулись во время расследования. Фотографии, символы, тексты документов и целые места преступлений хранятся в чертогах вашего разума.

Вы способны во всех деталях воспроизвести описание любого объекта или содержание документа, который видел ваш персонаж. Помимо этого, вы можете мысленно возвращаться на места преступлений и исследовать их ретроспективно.

Использовать этот талант можно один раз за игровую встречу.

Нечувствительность к боли

Требование: здоровье 8+ и самообладание 8+.

Посредством техник самогипноза вы научились не обращать внимания на боль. Один раз за игровую встречу вы можете:

- ▶ не проходить проверку на потерю сознания при получении ранения (или тяжёлого ранения);
- ▶ не проходить проверку **здоровья** или **самообладания**, если сыщик делает что-то вопреки боли: сопротивляется пыткам, прорывается через стену огня и т.д.
- ▶ в течение одной сцены игнорировать штрафы к проверкам, обусловленные полученными ранениями.

Молниеносная реакция

Требование: атлетика 8+ и бдительность 8+.

Вы реагируете на появление угрозы с нечеловеческой скоростью. Один раз за сцену вы можете автоматически уклониться от атаки, защита от которой требует проверки **атлетики**. Более того, если во время перестрелки вы видите противника, то можете попытаться уклониться от выстрела. Это требует проверки **атлетики** со сложностью, равной результату проверки атаки атакующего.

Боевые рефлексy

Требование: атлетика 8+ и драка 8+.

В сражении вы превращаетесь в настоящую машину для убийства. Один раз за сражение вы можете провести вторую атаку в ближнем бою.

Рикошет

Требование: самообладание 8+ и стрельба 8+.

Огнестрельное оружие в ваших руках становится продолжением вашей воли. Вы мастерски рассчитываете траектории выстрелов и точно знаете, куда попадёт пуля. Один раз за сражение можете сделать выстрел, полностью игнорируя броню и укрытие противника.

Реаниматор

Требование: первая помощь 8+.

Фраза «ты и мёртвого из могилы поднимешь» определённо про вас. В буквальном смысле. Один раз за игровую встречу ты можешь поднять на ноги персонажа с тяжёлым ранением и заставить его эффективно действовать в течение одной игровой сцены.

Использование таланта требует проверки **первой помощи** со сложностью, равной абсолютному значению **здоровья** персонажа. Эта проверка не восстанавливает пункты здоровья и не избавляет от штрафов за ранения. В конце сцены персонаж должен пройти проверку на потерю сознания — если ещё будет жив к тому времени.

Какими ещё бывают таланты?

Механика **талантов** универсальна и может стать основой для особых умений персонажей, уже существующих в системе СЫЩИК:

- ▶ мистические силы из игры «Страх как он есть»;
- ▶ магический дар из дополнений «Изначальная магия» или «Вуду»;
- ▶ особая оружейная подготовка из игры «Ночные хищники»;
- ▶ школы боевых искусств из дополнения Marital Arts.

Козыри или таланты?

Вы можете использовать **таланты** вместо механики **козырей** или совместно с нею. В последнем случае убедитесь, что возможности, которые обеспечивает **талант**, шире, чем преимущества от **козыря**, и что он оправдывает свою высокую стоимость. Если вы не знаете, как механически обыграть придуманное умение, используйте следующие критерии.

Козырь

- ▶ экономит время и ресурсы;
- ▶ даёт дополнительные пункты исследовательских способностей;
- ▶ зачастую пассивен или используется в специфических и редких ситуациях.

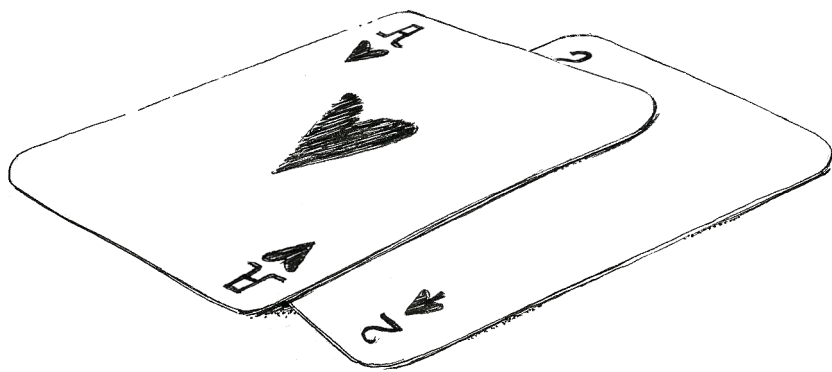
Талант

- ▶ наделяет персонажа уникальными умениями;
- ▶ его использование нельзя заменить простой тратой пунктов;
- ▶ потенциально может быть использован хотя бы раз за игровую встречу.

Ограничения

Особые таланты выделяют героя из общей массы и становятся венцом развития его способностей. Каждый из них — уникален, и поэтому они не должны повторяться внутри группы сыщиков.

Не старайтесь использовать эту механику в каждой игре. Она окажется полезной только в том случае, если герои — специалисты экстра-класса, прошедшие особую подготовку. Если же персонажи не обладают этими качествами, механика **талантов**, вероятно, окажется неуместной.



САМООБЛАДАНИЕ И ЕГО ПОТЕРЯ

Не во всех играх правилам СЫЩИК у персонажей вообще есть способность **самообладания**. Где-то ей на смену приходит **крутость** героя, где — **хроностабильность**, а где-то она просто не нужна, поскольку игра не предполагает жёсткого давления на психику сыщиков. Тем не менее, в хоррорах и триллерах без этой способности просто не обойтись. Ниже изложены правила, которые помогут сделать потерю самообладания чуть более индивидуальной.

Триггеры самообладания

Одна из вещей, которые я часто слышу на играх — недовольство тем, что персонажи проходят проверки **самообладания** с одинаковой сложностью, независимо от их предыстории. По идее, хирург должен бы привыкнуть видеть изувеченные тела, а опытный солдат — сталкиваться с людьми, которые пытаются его прикончить.

Специфический опыт героев должен влиять на сложность проверок, однако в книгах правил на этот счёт есть только абстрактные рекомендации. Триггеры позволяют описать склонности героев более формально — так, чтобы их можно было отметить на листах персонажей.

Как это работает?

Идея в том, что все ситуации, с которыми сталкивается персонаж, делятся на пять категорий, которые называются триггерами:

- ▶ **Жестокость**. Этот триггер срабатывает, когда герой сталкивается с угрозой или последствиями обычного мирского насилия: сражения, чужая смерть и прочие подобные вещи.
- ▶ **Беспомощность** включает в себя сцены, в которых герой осознаёт собственное бессилие и невозможность что-то предотвратить. Унижение, предательство друга или страдания тех, кого герой поклялся защищать.
- ▶ **Сверхъестественное** — отвечает за любые контакты с потусторонними сущностями.
- ▶ **Безумие** вступает в дело, когда персонажу изменяет чувство реальности. Это может стать следствием психических заболеваний героя или происками сверхъестественных сил.
- ▶ **Воля** помогает справиться с направленными психическими атаками или попытками влезть сыщику в голову.

При создании персонажа игрок может понизить сложность одного из триггеров, повысив при этом сложность другого. К примеру, если сыщик профессиональный хирург, игрок может решить, что ему куда проще сталкиваться с человеческой смертью и **жестокостью** (сложность проверок **самообладания** снижается на 1). Однако персонаж привык держать всё под контролем и остро реагирует на ситуации, в которых он оказывается **беспомощным**: сложность возрастает на 1.

Развитие персонажа

В время игры триггеры **самообладания** сыщика могут меняться. Всякий раз, когда персонаж получает психическое заболевание, сложность соответствующего триггера повышается на 1. С другой стороны, игрок может взять особый талант (см. выше) «**Стальные нервы**», который даёт возможность понизить сложность двух любых триггера на 1.

Ни при каких условиях модификаторы сложности триггеров не могут быть больше +2 и меньше -2.

Наркотики, алкоголь и потеря самообладания⁹

В некоторых ситуациях наркотики или алкоголь помогают отрешиться от ужасных событий, с которыми сталкиваются герои игры. Для большин-

ства расследований прибегать к таким мерам — не самое разумное решение, однако, если персонажи исчерпали ресурсы воли и силы духа, они вполне могут «накатить для храбрости», чтобы пройти через очередное испытание.

Если персонаж умеренно пьян (или находится под действием наркотиков), сложность всех проверок для него возрастает на 1, но вместе с тем он получает 4 временных пункта **самообладания**. Их можно использовать по общим правилам, что позволит герою сохранить рассудок при встрече с потусторонним ужасом.

Персонаж теряет все неиспользованные временные пункты, когда трезвеет. Пункты **самообладания**, полученные за счёт алкоголя или наркотиков, не избавляют героя от эффектов шока или симптомов психического заболевания.

Если персонаж пьян в стельку (или едва соображает из-за наркотического дурмана), модификатор сложности возрастает до +2, а число временных пунктов **самообладания** — до 6.

Всё описанное касается веществ, оказывающих затормаживающий эффект на нервную систему человека. Стимуляторы или галлюциногены, такие как ЛСД, обладают обратным действием и приведут к увеличению сложности проверок **самообладания**.

⁹ По материалам «Книги неизбежного ужаса»

КОНТАКТЫ И СВЯЗИ

В играх по системе СЫЩИК число пунктов способностей, которые получают игроки при создании персонажей, зависит от количества участников. Идея в том, что каждая исследовательская способность должна быть хотя бы у одного персонажа. Однако у этого решения есть побочный эффект: если игроков двое, у них достаточно пунктов, чтобы набрать способностей в половину списка. Персонажи в этом случае получают чересчур всеведущими и компетентными, и не во всякой игре это уместно.

Правила связей станут отличным решением в этой ситуации. Они предлагают единую игромеханическую основу для привлечения к делу «специалистов со стороны». Благодаря связям игроки выглядят достоверно с точки зрения навыков и умений, но при этом располагают полным набором средств для ведения расследования.

У механики связей есть ограничение: она плохо подходит для игр, герои которых не привязаны к одному месту. Если во время расследований герои путешествуют по всему миру, вам больше подойдут правила переписки из игры «Ктулху».

Как это работает?

Для начала придётся изменить количество пунктов исследовательских способностей, которые получают игроки. Теперь им достаётся $\frac{2}{3}$ прежнего числа пунктов, а оставшиеся переходят в запас связей. К примеру, если раньше у игрока было 18 пунктов исследовательских способностей, то теперь он получает 12 пунктов способностей и ещё 6 связей.

Каждая связь — это персонаж ведущего, обладающий полезными навыками и умениями и который готов помочь героям игры. Связь между ними может быть любой: персонаж считает сыщика другом, он у него в долгу, а может, герой просто шантажирует беднягу. Главное, что в трудную минуту сыщик может рассчитывать на помощь и совет со стороны.

За каждый вложенный пункт связей вы можете добавить к описанию персонажа способность или ресурс, к которым сыщик получает доступ. К примеру, знакомство с патологоанатомом из местного морга даёт сыщику возможность использовать способности **судмедэкспертиза** и **патанатомия**, а также предоставляет доступ к информации о телах, которые поступают в морг.

Несколько сыщиков могут создавать связь с одним и тем же персонажем и вместе придумывать способности, которыми тот обладает. Не старайтесь сделать слишком крутых или компетентных персонажей: они должны помогать героям, а не затмевать их талантами.

Запись связей

Для записи связей удобнее всего завести специальные карточки. Описание персонажа включает в себя:

- ▶ **имя персонажа** и **число пунктов**;
- ▶ **роль** — краткое и ёмкое описание персонажа, 1-2 фразы, не больше;
- ▶ **характер отношений** — как именно персонаж связан с сыщиком и почему считает нужным помогать ему;
- ▶ **способности** — какими навыками и ресурсами обладает персонаж;
- ▶ **заметки** — прочие сведения о персонаже, которые могут оказаться важными.

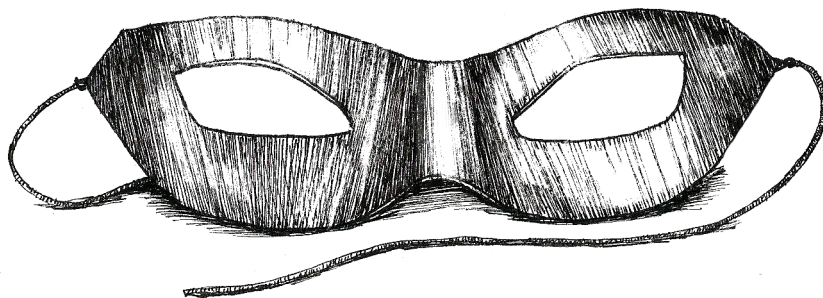
Грэхем Балди □□

Роль: флегматичный судмедэксперт, питающий противоестественную страсть к своей работе.

Характер отношений: убеждён, что сыщики делают правое дело и помогает им из чувства долга.

Способности: судмедэкспертиза, патанатомия.

Заметки: не одобряет методов детективов, но считают что они делают то, что не по зубам полиции. Одержим сверхъестественным и надеется, что рано или поздно сыщики приведут его к настоящей тайне.



Как это использовать?

Каждый раз, когда вы обращаетесь за помощью к другому персонажу, то тратите 1 пункт из запаса связи с ним. Вот что можно получить в обмен на это.

- **Способность взаймы.** Вы можете воспользоваться исследовательскими способностями персонажа: передать образец на анализ, выслушать лекцию о ритуалах Месопотамии или узнать точное время смерти покойного. Если сведения относятся к ключевым уликам, пункт связей не тратится.
- **Пропуск за кулисы.** Благодаря связям вы получаете доступ к особому ресурсу или информации, которыми располагает персонаж. К примеру, член городского совета может выписать приглашение на закрытую вечеринку, а судмедэксперт может сообщить о необычных телах, которые поступают в городской морг.
- **Помощь в проверке.** Персонажи могут помочь сыщику не только знаниями, но и действием. Вряд ли они полезут ради вас в пасть к монстру, но могут помочь отремонтировать автомобиль, перевязать раны или пробраться на охраняемую территорию. Число пунктов общих способностей, которыми обладает персонаж, остаётся на усмотрение ведущего.

Если просьба сыщика подвергает персонажа риску или противоречит его интересам, это будет стоить игроку дополнительного пункта связей. Персонаж может вовсе отказаться выполнять то, о чём просит сыщик, если это подвергает опасности его или его близких.

Восстановление запаса

Восстановление запаса связей зависит от того, насколько важны для игры контакты сыщика и отношения с ними. Если другие персонажи — это лишь инструмент, полезный в расследовании, то сыщики восстанавливают пункты связей так же, как и другие исследовательские способности. Запас полностью обновляется в начале каждого сценария.

Однако если каждый персонаж, связанный с сыщиком — это личность, а развитию их отношений уделяется немало «экранного времени», механика восстановления должна быть иной. Игрок получает возможность восполнить пункты связей, если отыграет яркую эмоциональную сцену с участием связанного с ним персонажа.

Если вы используете этот метод восстановления запаса, добавьте к описанию персонажа ещё один пункт — **проблему**. У каждого персонажа должно быть что-то, что тяготит его жизнь и с чем сыщик может ему помочь: долги, зависимость, проблема в отношениях, могущественные враги и т.д. (Одержимость, безумие, то-что-смотрит-на-тебя-из-тьмы, семейное проклятье — такие вещи зависят от выбранного игрового мира).

Проблемы персонажа станут отличным источником вдохновения для будущих сцен с его участием. Кроме того, это надёжный способ превратить персонажей, связанных с сыщиками, в полноценных участников истории, а не в безликих статистов.

Потеря контакта

Ведущий может использовать персонажей, связанных с сыщиками, в своих интересах. Всякий раз, когда герои обращаются за помощью к другим персонажам, они втягивают их в те же неприятности, в которые ввязались сами. Им могут угрожать, их могут похитить, убить, или они могут сами начать параллельное расследование втайне от героев. Вряд ли это закончится чем-то хорошим.

Если так случилось, что персонаж погиб или отказался иметь с сыщиком дела дальше, игрок получает пункты связей обратно и может вложить их в создание новых контактов.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА РАЗВИТИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Стандартные правила развития персонажей в большинстве игр на основе механики СЫЩИК довольно просты. В конце каждого приключения игроки получают по 1-2 пункта опыта за каждую игровую встречу, в которой принимали участие. Полученные пункты опыта можно вкладывать в рейтинги способностей детективов в соотношении 1:1. Вот и всё.

Несмотря на простоту этой системы, многим она не по душе, поскольку герои получают опыт за любые приключения — независимо от того, насколько успешными и интересными были их действия и решения. Кроме того, эта система не учитывает разницу в ценности исследовательских и общих способностей, а развитие персонажей получается строго линейным.

Если вы придерживаетесь того же мнения, можете использовать альтернативные правила, описанные ниже. Они были вдохновлены играми вроде *Blades in the Dark*, *Tales from the Loop* или *Dungeon World* и призваны награждать игроков за решения и поступки, особенно уместные и желанные в конкретной игре.

Получение опыта

В конце расследования персонаж получает по 1 пункту опыта за каждую игровую встречу, в которой он принимал участие. После этого игроки отвечают на 4-5 вопросов, связанных с выбранной игрой и её стилем. За каждый положительный ответ они получают ещё 1 пункт опыта. Для каждой игры или кампании придётся придумать собственный набор вопросов. Они могут касаться:

- ▶ побочных целей расследования,
- ▶ ограничений, накладываемых на действия группы законами или кодексом поведения,
- ▶ личных целей персонажа и его мотивации,
- ▶ поступков и решений, характерных для выбранного жанра.

Чего в списке быть не должно, так это вопроса «Сумели ли вы раскрыть дело?» и его вариаций. СЫЩИК построен таким образом, что герои рано или поздно это сделают, поэтому вопрос скорее в том, сколько правил они нарушат в процессе и кто от этого пострадает.

К примеру, для «Эзотеррористов» набор получился таким:

- ▶ Удалось ли вам разрушить планы эзотеррористов?
- ▶ Удалось ли вам создать достоверную легенду?
- ▶ Ты рисковал или жертвовал чем-то важным ради следования кодексу Ordo Veritatis?

- ▶ Ты рисковал или жертвовал чем-то важным ради достижения личной цели?

А для одной из кампаний по *Ashen Stars* (космическая опера про вольнонаёмных шерифов), набор выглядел уже следующим образом:

- ▶ Стала ли Рана безопаснее благодаря вашим действиям?
- ▶ Узнали ли вы нечто новое и важное о мире?
- ▶ Вы рисковали или жертвовали чем-то важным ради своей репутации?
- ▶ Ты рисковал или жертвовал чем-то важным ради других членов команды?
- ▶ Ты рисковал или жертвовал чем-то важным ради следования своему мотиву?

Развитие персонажа

Заработанные пункты опыта можно потратить на развитие способностей персонажа. Цена зависит от типа и текущего рейтинга способностей.

- ▶ Получить новую исследовательскую способность, которой нет у других членов группы — **1 пункт опыта**.
- ▶ Получить новую исследовательскую способность, которая есть хотя бы у одного члена группы — **3 пункта опыта**.
- ▶ Получить новую общую способность — **3 пункта опыта**.
- ▶ Повысить рейтинг исследовательской способности на 1 пункт — **2 пункта опыта**.
- ▶ Повысить рейтинг общей способности на 1 пункт. Цена зависит от текущего рейтинга:
 - 1-7 — **1 пункт опыта**.
 - 8-11 — **2 пункта опыта**.
 - 12+ — **3 пункта опыта**.

Пункты не обязательно распределять сразу. Их можно копить с целью выкупить все необходимые повышения разом или чтобы получить специальные улучшения, вроде особой оружейной подготовки (см. стр. 28).

Правило первого приключения

Когда вы начинаете новую кампанию, первое приключение обычно используется, чтобы понять, чего игроки ждут от игры, как относятся к сыщикам и как взаимодействуют друг с другом. Как правило, после первой встречи игроки лучше понимают своих персонажей, и нередко оказывается, что способности, которые они выбрали, не очень им подходят. Чтобы представления игроков о героях соответствовали их игровым параметрам, позвольте перераспределить 2 пункта исследовательских способностей и 6 пунктов общих.

Дайте игрокам понять, что такая возможность выпадает всего один раз и воспользоваться ею в дальнейшем не получится.

КАК АДАПТИРОВАТЬ СЫЩИК для игры

Допустим, вы собираетесь провести захватывающую детективную игру и выбор системы пал на СЫЩИК. Однако водить вы собираетесь что-то нестандартное, и ни одна из игр официальной линейки вам не подходит. Выход очевиден: нужно адаптировать систему под свои нужды. Эта глава посвящена тому, как собрать версию механики СЫЩИК, которая подойдёт для игры на одну встречу или небольшой игровой кампании.

Важное уточнение: речь пойдёт именно об адаптации, а не о том, как создать полноценную новую игру. Во-первых, это совсем другой объём работы, а во-вторых, чтобы написать подобный текст, мне не достаёт познаний в области гейм-дизайна.

ШАГ 1. ВЫБОР ОСНОВЫ

У системы СЫЩИК нет базовой версии правил. В каждой игре она претерпевает изменения, и прежними остаются лишь принципы обращения с исследовательскими и общими способностями. Поэтому первое, что вам предстоит сделать, это выбрать основу для игры. К счастью, у вас богатый выбор — на основе правил СЫЩИК выпущено уже больше десятка игр: от шпионского триллера о вампирах до детектива о путешественниках во времени.

Даже если ни одна из игр не подходит в чистом виде, она может стать источником вдохновения или дополнительных правил. Пример: когда-то я водил игру о медиумах в духе компьютерного квеста Blackwell Legacy. Герои игры помогали душам погибших людей перейти в потусторонний мир, а для этого персонажам приходилось расследовать обстоятельства жизни и смерти несчастных. Ни одна из выпущенных игр не подходила мне в чистом виде. Но «Страх как он есть» стал прекрасной основой: в нём я нашёл подходящий набор способностей персонажей и правила по мистическим силам, которые смог использовать.

Используйте чужой опыт, в этом нет ничего зазорного. Так вы сэкономите время, которое сможете посвятить проработке игрового мира и персонажей.

А как же SRD?

Для механики СЫЩИК существует System Reference Document, доступный бесплатно на сайте Pelgrane Press. В нём содержится набор базовых правил и некоторые дополнительные механики системы. Это замечательная вещь, но использовать её стоит с осторожностью. SRD больше пригодится гейм-дизайнерам, которые делают полноценную игру с нуля — этот документ решает вопросы лицензирования и законности использования правил.

Проблема в том, что SRD — это лишь набор ингредиентов для игры, не более того. Вам же как ведущему важен рецепт приготовления. Набор правил СЫЩИК зависит от выбранного жанра и стиля игры. Одни и те же вещи в разных книгах реализованы совершенно по-разному, потому что их авторы преследовали различные цели. Поэтому любая игра по системе СЫЩИК даст вам то, чего вы не найдёте в SRD — решения, принятые автором для раскрытия концепции игры. Это куда важнее чистой механики.

ШАГ 2. ТИПАЖИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Прежде чем браться за механику, определитесь с тем, кто герои вашей игры. Подходят ли они под жанровые клише или характерные типы персонажей? Каким уровнем подготовки они обладают и какие ресурсы используют во время расследования?

К примеру, в игре «Страх как он есть» герои — воплощение архетипов, характерных для фильмов ужасов. Поэтому ещё до распределения пунктов способностей игрок выбирает подходящее клише: славный парень, задира, пыхарь и т.д. Это не влияет на набор способностей героев, но помогает участникам настроиться на нужный жанр и легче войти в образы героев.

Другой пример: при создании персонажа в играх «Ночные хищники» или TimeWatch игрок выбирает роль персонажа в группе: хамелеон, аналитик, лицо группы и т.д. Это помогает распределить роли, а также определяет часть набора способностей, которыми обладает персонаж.

Этот шаг необязателен и, например, «Эзотерристы» обходятся без него. Но во многих играх это помогает игрокам почувствовать атмосферу игры и сэкономить время на создание персонажей.

ШАГ 3. НАБОРЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Вот теперь пора браться за самую очевидную и важную часть адаптации — выбор способностей героев. Они зависят от мира игры, её фокуса и возможных ролей персонажей игроков. Если с первым пунктом всё более-менее ясно (кибернетике не место в Викторианской Англии, а верховая езда бесполезна в космоопере), то два оставшихся требуют пояснений.

Исследовательские способности

Набор способностей на листе персонажа — часть интерфейса игры. С его помощью игрок узнаёт своего героя и формирует ожидания от испытаний, с которыми он столкнётся. Ваша задача сделать так, чтобы эти ожидания не расходились с реальностью.

Если в списке способностей числятся **геология**, **спелеология** и **археология**, игрок справедливо решит, что это важная часть игры. Вероятно, даже потратит драгоценные пункты хотя бы на одну из этих способностей. И будет крайне разочарован, если окажется, что игра представляет собой камерный детектив на заброшенной космической станции.

Поэтому вот вам простое правило: аспекты расследования, которые попадают в фокус игры, требуют подробной детализации. Всё, что из

фокуса выпадает, может описываться сколь угодно поверхностно.

Пример: в большинстве игр для описания познаний в области **истории** или **естествознания** персонажам достаточно одноимённых способностей. Но если вы задумали детектив про студентов-физиков, которые познают тайны пограничной науки, вам потребуется своя способность на каждую область естественных наук. Зато **историю** вместе с **культурологией** и **теологией** можно уместить в одной способности **гуманитарные науки** — этого будет достаточно. И наоборот — в крипто-историческом детективе про профессоров археологии одной **истории** мало, вам потребуется специализация на каждый исторический период.

Общие способности

В выборе общих способностей стоит руководствоваться теми же принципами, что и для исследовательских. Однако одна вещь требует пояснения — витальные параметры персонажей. Это способности, от которых зависит возможность персонажа участвовать в расследовании. В большинстве игр по системе СЫЩИК в роли таких способностей выступают **здоровье** и **самообладание**. Если их запас достигает определённой границы, персонаж выбывает из игры: попадает в больницу с серьёзной травмой, умирает, сходит с ума и т.д.

Определитесь с тем, какие ресурсы жизненно важны для персонажей. Правильный выбор поможет подчеркнуть тему игры и сделает её более атмосферной.

К примеру, герои TimeWatch лишены **самообладания** — ментальное здоровье персонажей выпадает из фокуса игры про путешествия во времени. Вместо него у каждого агента есть запас **хроностабильности**, который отвечает за способность персонажа переносить хронопарадоксы (зачастую им же и созданные). Если истощить запас, агент будет стёрт из потока времени.

Другой пример: в подростковом детективе Bubblegumshoe в роли единственного витального параметра выступает **крутость**. Это одновременно и статус персонажа и умение себя круто держать. В драках и жарких перепалках со сверстникам **крутость** убывает. И это отлично отражает реалии жанра: подростки дерутся не для того, чтобы убить друг друга, они просто хотят доказать, кто тут круче.

Витальных параметров не должно быть слишком много: одного-двух вполне достаточно. Кроме того, для каждого из них предусмотрите способ восстановления. Это может быть как общая способность (например, **первая помощь** или **ободрение**), так и определённые действия в игре, которые должен предпринять персонаж.

Число пунктов

Когда вы сформировали набор способностей, нужно определиться с числом пунктов, которое получают игроки при создании персонажей.

В большинстве игр на общие способности выделяется по 60 пунктов опыта — из расчёта на список из 11–15 способностей. Число пунктов исследовательских способностей зависит от числа игроков. Схема примерно следующая:

$$\begin{array}{l} \text{Число} \\ \text{пунктов} \\ \text{способностей} \end{array} = \begin{array}{l} \text{коэффициент} \times \text{число} \\ \text{исследовательских} \\ \text{способностей,} \end{array}$$

где коэффициент равен:

- ▶ 2 игрока — 0,8
- ▶ 3 игрока — 0,6
- ▶ 4 игрока — 0,55
- ▶ 5+ игроков — 0,5

Это «стандартный» вариант, который используется в большинстве игр по системе СЫЩИК. Вы можете менять эти значения, если хотите ограничить возможности персонажей или, наоборот, сделать их ультра-компетентными.

ШАГ 4. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дополнительные правила — это всё, что выходит за пределы механизмов работы с исследовательскими и общими способностями: погони из «Ночных хищников», гербология и сомносургия из «Янтарного города» или суперспособности из *Mutant City Blues*.

Это самая сложная часть адаптации, поскольку требует больше всего навыков гейм-дизайнера. Именно поэтому первым шагом при адаптации игры я рекомендовал выбрать основу для неё. Это предоставит вам массу сырого материала для работы.

Универсальных правил создания дополнительных механик нет, но вот пара советов на этот счёт.

Помните о фокусе игры

Принцип тот же самый, что и при выборе способностей: детализируйте аспекты игры, которые для неё наиболее важны. Если в игре много погонь и перестрелок, воспользуйтесь правилами из «Ночных хищников». Если игра про безумие, вам пригодятся правила потери рассудка из «Ктулху». Если в центре внимания люди со сверхспособностями, правила из *Mutant city blues* помогут их описать.

Верно и обратное утверждение: если какой-то вид деятельности выпадает из фокуса игры, упрощайте соответствующий блок правил. Они не должны

отвлекать игроков от главного — ни при подготовке игры, ни при её проведении.

Яркий пример: игра *Bubble-gumshoe* — целая глава книги посвящена отношениям и социальным конфликтам между персонажами. Правила на этот счёт сложные и детальные, поскольку именно социальное взаимодействие находится в центре внимания игры. Привычным же физическим столкновениям посвящено два небольших абзаца. Они не важны для игры и предполагается, что такие ситуации — большая редкость, и потому им не стоит уделять много внимания в правилах.

Поощряйте поведение, которое хотите видеть

Подумайте над тем, какие поступки героев лучше всего помогают раскрыть концепцию игры. После этого сформулируйте награду, которую получают персонажи, если будут поступать подобным образом.

В системе СЫЩИК самым распространённым видом награды является восстановление запасов способностей. К примеру, в «Страхе как он есть» есть механика «Фактора риска», которая позволяет персонажам восстанавливать пункты самообладания, когда они совершают глупые и самоубийственные поступки, столь характерные для героев фильмов ужасов (вроде решения разделить перед лицом очевидной опасности).

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Почему название механики СЫЩИК пишется заглавными буквами?

Это аббревиатура?

В оригинале механика СЫЩИК называется GUMSHOE. И хотя в одной из шуточных статей его интерпретировали как Generic Universal Mechanic Serving Henchmen Of Evil, на самом деле оно никак не расшифровывается. Авторам просто нравится писать это слово большими буквами без какой-либо причины.

В дословном же переводе gumshoe означает «калоша». В английском языке это слово прочно закрепилось в качестве сленгового обозначения сыщиков и детективов всех мастей. Корни этого названия уходят ещё в конец XIX века. Считалось, что калоши помогают бесшумно передвигаться и при этом не оставляют узнаваемых следов за счёт плоской подошвы. Поэтому эта обувь стала визитной карточкой людей, чья профессия напрямую связана со слежкой — полицейских и частных детективов.

Есть ли универсальные правила системы СЫЩИК?

Нет. Единственные по-настоящему универсальные составляющие правил СЫЩИК — это работа с уликами и менеджмент пунктов способностей. Набор умений персонажа и дополнительные правила целиком зависят от игрового мира, стиля игры и ответа на вопрос «Во что играем?»

СЫЩИК моделирует не реальность, а конкретный жанр. Он располагает не к универсальному своду механик, а к созданию ситуационных правил, поддерживающий выбранный формат игры. По этой причине одни и те же вещи в разных играх реализованы совершенно по-разному. Универсальная версия механики СЫЩИК оказалась бы либо пресной и скучной, либо перегруженной до неиграбельности.

Я могу опубликовать собственную игру на основе правил СЫЩИК?

Можете. В 2013 году издательство Pelgrane Press опубликовало документ GUMSHOE SRD, доступный под лицензиями OGL и Creative Commons. В нём содержатся не только основные правила механики, но и рекомендации по её использованию в разных жанрах.

Однако помните, что GUMSHOE SRD — это только набор ингредиентов, а не готовый рецепт приготовления блюда. Если хотите создать интересную и запоминающуюся игру, вас ждёт немало работы по созданию дополнительных правил и адаптации механики под свои нужды.

Подходит ли СЫЩИК для вождения в формате один на один?

Нет. В чистом виде механика не предполагает такой формат. Один персонаж не может и не должен быть специалистом во всех возможных областях знания. Кроме того, менеджмент пунктов способностей необходим для распределения внимания между игроками, и эта часть механики полностью теряет смысл в случае единственного игрока.

Для игры в соло-режиме создана специальная версия правил под названием GUMSHOE One-2-One. В издательстве Pelgrane Press можно купить игру Cthulhu Confidential на основе этой механики.

Игроков отпугивает список из нескольких десятков способностей. Его можно как-то сократить?

Можно, но делать это стоит с осторожностью.

Дело в том, что если в более традиционных играх роли персонажей распределяются из соображений в стиле «этот — болтает, этот — дерётся, а этот — расследует», то в играх по правилам СЫЩИК расследуют все. Поэтому специализация происходит по разным областям знания. Кроме того, в большинстве случаев герои игры — специалисты высшего класса и для лучшего описания их умений требуются специфические способности.

Если вы хотите сократить список способностей, то не делайте это, просто вычёркивая из списка те, что кажутся вам бесполезными. Вместо этого выберите несколько узкоспециализированных умений и объедините их в одну более поверхностную способность. Старайтесь выбирать для обобщения умения, которые не найдутся в фокусе игры, и которым вы не планируете уделять много внимания.

Хороший пример упрощения списка способностей — игра «Страх как он есть». Её действие разворачивается в том же мире, что и события игры «Эзотеррористы», однако герои — не подготовленные спецагенты, а обычные люди. Поэтому их способности куда менее узкоспециализированы и более поверхностны.

После изменения списка способностей не забудьте уменьшить число пунктов, которые получают игроки при создании персонажа. О том, как это сделать, написано на стр. 61.

Как уживаются вместе правила СЫЩИК и передача повествовательных прав?

Плохо. СЫЩИК рассчитан на то, что сюжетная подоплёка расследования остаётся неизменной во время игры. Это делает передачу повествовательных прав игрокам сложной и бесмысленной задачей.

В каждой игре есть масса деталей, которые ведущий придумывает по ходу игры. Такая импровизация строится на основе структуры сценария или хотя бы общего представления о том, как развивались события преступления, которое расследуют герои. Игрокам же эта структура неизвестна. В случае передачи повествовательных прав улики и сцены, которые создают игроки, скорее всего, будут противоречить сюжетной первооснове игры. Конечно, ведущий может импровизировать, реагируя на идеи игроков, но не всегда это возможно, а главное — правила СЫЩИК в этом никак не помогают.

Можно было бы сказать, что передачу повествовательных прав стоит оставить для сцен, не связанных с расследованием. Однако на практике отделить одно от другого

не так-то просто. И, опять же, игроки не знают (и не должны знать!), сцена какого типа разыгрывается прямо сейчас.

Разумеется, ведущий может наложить вето на придуманную игроком деталь сцены, если она противоречит сюжетной первооснове. Однако и это станет плохим решением, поскольку такой запрет станет подсказкой, что где-то тут скрывается улика. Получать подсказки таким способом попросту нечестно.

Детективные игры, в которых игроки создают не только сцены расследования, но и сюжет преступления, возможны и могут быть не менее захватывающими и интересными. Просто идеи, на которых построен СЫЩИК, оказываются для них бесполезными, поэтому для игр в таком стиле стоит выбрать другую механику. Отличным кандидатом на эту роль станет InSpectres Джареда Соренсена.